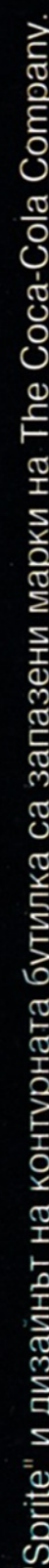

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG
БРОЙ 6 (38), ЮНИ 2001
ARCANUM
Of Steamworks & Magick Obscura
84 страници
3.90 лв. с диск
1.90 лв. без диск
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive
RUNE
Halls of Valhalla
X-COM
Enforcer
Legends of
Might
and
Magic
MYST III
Exile
RESURRECTION
The Return Of The Black Dragon
TROPICO
Playstation
ONIMUSHA
Game Comics
object:
UNKNOWN

Няма да съм като другите!
Не искам да бързам бавно!
Искам нещата тук и сега –
За утрешния ден ще мисля утре!
Ще си играя с огъня
Всичките пари ще си профукам!!!
Пъхам си носа, където искам...
Последствията не ме интересуват.
Не искам да знам, няма и да питам!
Ще ходя на ръце. Щом трябва, значи не бива.
Мога, стига да искам – това съм АЗ!
Няма да съм като другите!Не искам да бързам бавно
Искам нещата тук и сега!!!
За утрешния ден ще мисля утре! Ще си играя с огъня
Всичките пари ще си профукам!!! Пъхам си носа, където искам
Последствията не ме интересуват. Не искам да знам, няма и да питам
Ще ходя на ръце. Щом трябва, значи не бива.
Мога, стига да искам – това съм АЗ! Няма да съм като другите!
Не искам да бързам бавно! Искам нещата тук и сега !!!
Това съм АЗ!
За утрешния ден ще мисля утре! Ще си играя с огъня
Няма да съм като другите!Не искам да бързам бавно!
Всичките пари ще си профукам!!!
Пъхам си носа, където искам.
Мога, стига да искам – това съм АЗ!
Прави нещата по своя

Повярвай в себе си!

Sprite



съдържание

Eurofighter Typhoon

<OBJECT>: UNKNOWN

Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

PC MANIA®

БРОЙ 6 (38), ЮНИ 2001

Автори

Александър Бойчев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Иван Атанасов
Ивелин Г. Иванов
Лили Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Роро
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Симеон Христов
Стоян Спахиев

Комикс

Димитър Ицков
Alexis Machine

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Ъпгрейд

Canadian Technology
http://www.cantech.bg

Дискът е произведен от

CHSL България

На теория експанжъните или разширенията на познати игри трудно могат да предложат нещо повече от нови мисии или оръжия, оправяне на бъгове и... комай това е всичко. Напоследък обаче започнаха да се появяват експанжъни, които съдържат толкова подобрения и нововъведения, че човек може да си зададе въпроса – хей, та това не е ли направо нова игра?!

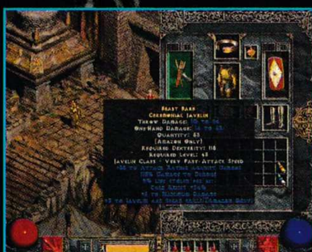
Съвсем естествено можете да решите същото и за новия Lord of Destruction – така дългоочакваното разширение на култовото RPG на Blizzard. През изминалия месец стана ясно, че работата по проекта е приключена, а оставащото преди официалното пускане в продажби е довършване на бета тестовете. В тези тестове участват над 2500 геймъри от цял свят. Не искам да се обвързвам с точни данни, защото назоваването на конкретни числа при продукти на Blizzard е равносилно на лъжа. При всички положения обаче изглежда, че ще се насладим на новото Diablo II след месец юли. Ако се опитаме да тълкуваме маркетинговата политика на Blizzard, ще установим, че досега техните игри винаги са излизали в средата на лятото. Така че – защо Lord of Destruction да прави изключение!?

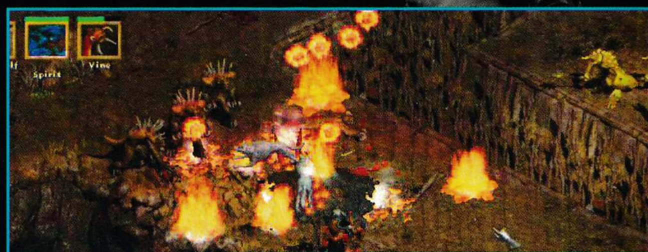
От безбройното количество новини, родени от PR-отдела на американския разработчик, от месеци се знае какво трябва да очакваме в играта, а именно – два нови персонажа, различни нови оръжия, пети епизод в историята и битка с брата на Diablo Баал. Lord of Destruction ще съдържа и подобрения в графичния енджин, но лошата новина са хардуерните изисквания – по-старите машини ще видят бая зор. Въвеждането на разделителна способност (най-сетне) от 800x600 пиксела прави играта наистина радост за окото, като различните чудовища изглеждат значително по-заоблени и красиви, пардон страховити.











Помислено е и за хората с добре разработени и натрупали достатъчно опит герои – те ще бъдат направо интегрирани и ще имате възможност да разкривате нови умения и способности. Подобрение в детайл е оптимизирането на съществуващите skills. Промените са направени съвсем целенасочено и подобряват геймплея. Ще има и специални предмети, които ще подобряват уменията само на един определен клас, като за всеки те са различни.

Единственото, което остава докато чакаме Lord of Destruction, е да си пуснем оригиналното Diablo II – доразработете героите си, идва add-on-ът!

Александър Бойчев

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

СЪБИТИЯ.БГ

МЕСЕЦ МАЙ МИНА ПОД ЗНАКА НА ТУРНИРИТЕ. ВЕЧЕ И ПО ДРУГИ ИГРИ!

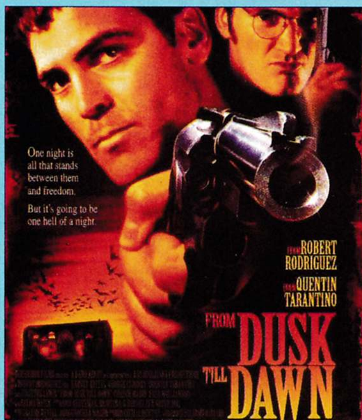
Турнирът по Counter-Strike във Виртуална зона в Люлин надскочи квартално ниво и събра около 70 участници. Ако не беше малшансът да съвпадне с този в Мрежата, сигурно играчите щяха да са и още повече. Но това не промени картината по градове – отново спечели Стара Загора – този път с Aquariuma2. Другите им съграждани от Aquariuma (1) бяха заети да печелят пореден турнир в Мрежата. Предишният беше спечелен от SS-Force, пак от Стара Загора. Взето е решение следващият турнир в столичен клуб на Виртуален свят да е само за софиянци!
И на турнира по Quake III Arena в клуб Inferno очакван победител е Дениз Мурат – [BG]Dennls от София. На второ, трето и четвърто място се класираха съответно Георги Симеонов – JoRik, Явор Тодоров – Devil-r3zz и Иван Матеев – [I]Sta1ker.
Скоро идат и турнирите по Broodwar – да се готви Русе.

WIERD

ЗАДАВАТ СЕ ИГРИ ПО "ВЛАСТЕЛИНА НА ПРЪСТЕНИТЕ" И "ОТ ЗДРАЧ ДО ЗОРИ"

От Vivendi Universal Publishing – дъщерната фирма на Sierra Studios, занимаваща се само с правене на игри по филми на Fox Entertainment, обявиха, че са сключили осемгодишен договор с Tolkien Enterprises за производство на серия игри по "Хобита" и "Властелинът на пръстените". Първата игра от серията ще се казва "Задругата на пръстена" (като едноименната част от романа). Тя ще бъде action/adventure и ще се разработва от The Whole Experience (известни повече с GeForce 2 демото The Isle of Morg). Очаква се да излезе до 2002-ра, но все още не е ясно за какви платформи ще се прелага.



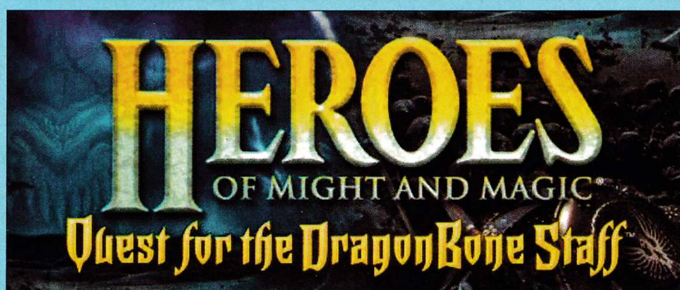


From Dusk Till Dawn пък беше един много приятен филм на Куентин Тарантино от близкото минало. Той пожъна доста успехи през далечната 1996-та година, а в родината ни се появи през 1999-та.
Странно защо чак сега някой се сети да направи игра по филма. Тя ще бъде класически third-person action по сюжета на филма. И тук не е ясно за какви платформи ще се предлага играта. Да се надяваме, че доброто старо PC няма да бъде забравено, защото в противен случай ще бъдем лишени от две прекрасни игри. Но дано пак не останем с пръст в уста и да се принудим да купуваме я PS2, я някоя друга барака!

STRATEGY

НОВО ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА HEROES 3 ИЛИ НАПРАВО НОВА ВЕРСИЯ?

Излезе новият Heroes 3: Quest for the Dragonbone Staff. Този път ще трябва да намерите жезъла от драконова кост – едно от най-могъщите оръжия на Erathia, нещо като Armagedon's Blade. Графиката е безумно добра, геймплеят е супер изчистен, абе играта е върхът. Има нови войски, нови артефакти, ама... е за PS2! :-(Има обаче друга радостна вест! Скоро идва Heroes 4 (за PC), а вече има и първи картинки от нея. Изглеждат доста добре, а да се надяваме, че освен графиката ще е променен и геймплеят! Очаква се да излезе до края на годината... дано!



XTREME

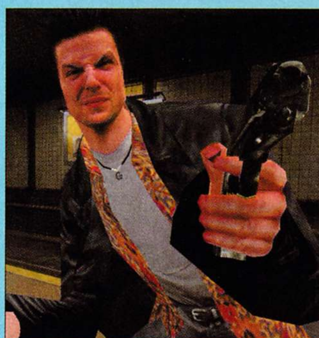
ОТСКОРО РАДОСТ И ЗА ВЕЛОСИПЕДИСТИТЕ!

След успешните серии Tony Hawks Pro Skater и Dave Mirra Freestyle BMX сега се задава нова победна двойка. Този път тя ще е само на Activision и започва с Big Air Wakeboarding, за която можете да прочетете в този брой на стр. 16. След това серията продължава с Matt Hoffmans Pro BMX. Самото заглавие говори много за нея, а още повече говори Activision!



IT'S TIME TO KICK SOME ASS

MAX PAYNE ИЛИ СТИГА ТОЛКОВА ЧАКАНЕ!



По данни от официалния press release на 3D Realms и Gathering of Developers очакваната от край време игра Max Payne ще се появи съвсем скоро. Освен всичко друго там е публикувана и точната дата на излизане – 27 юли. На фона на това предстоящите дватри месеца са направо нищо работа. Max Payne се разработва от Remedy Entertainment, които я обновяват буквално всяка секунда! Тя ще излезе както за PC, така и за и PlayStation 2. Играта ще ползва и собствен енджин – MAX-FX. В качеството на този енджин може да се убедите, ако още не сте гледали демото на 3D Mark 2001.

C-S 2 ??? ОЩЕ НЕ... :-(

Наскоро се появиха слухове, че ще излиза Counter-Strike 2. Говореше се, че Rogue Software (производителите на Alice) са наети от Valve Software за разработката на продължение на свръхпопулярната пуцалка Half-Life: CS. След доста разговори между различни разпространители и производители се оказа, че Rogue Software работят само върху single player продължение на Half-Life, а не върху Counter-Strike 2. Простият извод е, че Counter-Strike 2 няма да има поне още една година.

КАКВО НОВО В NOLF 2 И AVP 2

В GameSpot са получили информация от Vivendi Universal, които ще издават определени заглавия на Fox Interactive чрез Sierra Studios. Става въпрос за нов No One Lives Forever и Aliens vs. Predator 2. В поредните приключения на прелъстителната Кейт Арчър, изготвяни от Monolith, ще има 60 изцяло нови нива и по последни данни ще поддържа 32-ма играчи в мултиплейър. В продължението на AvP пък ще има по седем нови мисии за всеки един от героите (Alien, Predator и Marine), а в мрежа ще имате вместо три, десет героя!

НАЗДРАВЕ

3 ГОДИНИ PC MANIA – 3 ГОДИНИ ГЕЙМЪРСКА ПРЕСА



Три години минаха като миг, откакто първият брой на PC Mania кацна на вестникарските будки.
Тогава списанието беше "цели" 32 страници, нямаше диск, корици и сайт си нямаше даже. Повечето наблюдатели се чудеха дали въобще може да има списание за игри. Много скоро българският геймър каза тежката си дума на пазара на компютърни издания. За нула време PC Mania счупи всички рекорди по тираж в бранша, а днес е №1 не в проценти, а в пъти пред останалите.
И ето дойде ред да благодарим на всички вас, които направихме магията да стане. Останалото е много работа и малко късмет.
Честито!

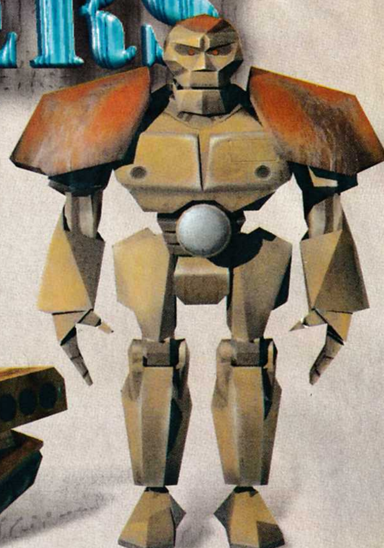
ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ ЮНИ

World War II Online – STRATEGY FIRST
Shogun: Warlord Edition – EA
Emperor: Battle for Dune – EA
Rules of the Game – INFOGRAMES
Anachronox – EIDOS
Startopia – EIDOS
Deep Sea Fishing II – INTERPLAY
SFC2: Orion Pirates – INTERPLAY
Half-Life: Blueshift – SIERRA
Dragon Riders – RED STORM
Independence War 2 – INFOGRAMES
Alone in the Dark 4 – INFOGRAMES
Arab-Israeli Wars – TALONSOFT
Empire of Ants – STRATEGY FIRST
Commandos 2 – EIDOS
Operation Flashpoint – CODEMASTERS
Pool of Radiance – GAME STUDIOS
Echelon – PC MANIA

Това са официално обявени срокове. Екипът на списанието не носи отговорност за промени ;)

Z STEEL SOLDIERS

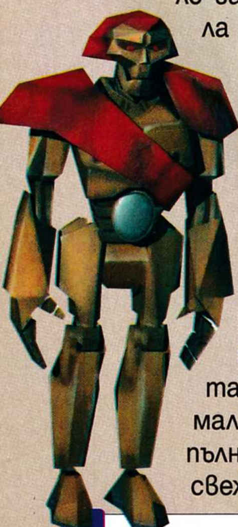




Ре-е-е-дник, докарай си веднага ръждясалия задник пред мен. Имаме война за спечелване и не си и помисляй да кръшкаш, че ще ти спра дажбите от смазка!

SYSTEM ON-LINE...
ACTIVATING ARMS, LEGS AND TORSO...
ACTIVATING COMMUNICATIONS...
STAND BY

Преди много, много години в една отдалечена галактика се появила първата игра изцяло за роботи. Годината била 1995-та, а играта се казвала Z. Тя самата била във VGA режим и поддържала само 256 цвята, но била от първите в прохождащия гейм жанр, скрит под кодовото наименование RTS. В нея нямало събиране на ресурси като в колегата ѝ Warcraft, още помалко Fog of War, но била пълна до козирката със свежи идеи. Толкова свежи, че бързо си спечелила титлата evergreen от UbiSoft и вече шест (ама как лети времето) години се продава по магазините.



Когато пуснах продължението, бях малко шокиран. Играта от тактическа се е превърнала в съвсем редова реалновремева стратегия, в която ударението пада на екшъна, и дори на сайта на играта е представена като "Arcade strategy title". Да, прочетохме добре – arcade, а това не се връзва многомного с идеите на оригиналния Z. Да не говорим, че в Z: Steel Soldiers се появява и възможността да се строят сгради, което още повече вдигна моето възмущение – не може само заради комерсиализма така да се опропасти една безумно оригинална игра като Z. Но да минем към историята...

Ре-едник, къде се губиш пак, бе, каширка такава, я изслушай за какво се бием!

Събитията в Z: Steel Soldiers започват 500 години след първата война на тенекетата, носещи гордото название Enchanted Robot Soldier Units. Отново в дъното на конфликта стоят двете най-мощни корпорации на Земята (Trans Global Industries и MegaCom Corporation). Подписаният преди пет столетия мир е нарушен и един глупав инцидент слага началото на нова война. За да победите, ви е нужен един единствен ресурс, познат ни от първата част – Xenonit. Особеното при него е, че няма да ви трябват харвестъри или други подобни единици, за да го събирате – той се акумулира сам в течение на времето, като скоростта, с която се изсипват кредити във вашите трезори, зависи само от площта на завладените от вас територии. Това е и единственият елемент, запазен от оригинала. За да покорите нова територия, трябва да изпратите робот-работник да "хване" флага в центъра ѝ. На флага има число от 1 до 5, което представлява количеството кредити, които ще получавате всяка секунда. Понякога е по-важно да контролирате територия, даваща по-малко ресурси, но на тактически по-изгодно място. Това се определя и от военните ви единици – не можете да си представите колко неприятни за вражеските муцуни са пет Mortar танка, разположени на high ground с поддръжка от бункер и противотанково оръдие. Другата особеност в превземането на територии е, че всички сгради в даденото място – били те неутрални или вражески, но без войска в тях – стават ваши. Също така на някои мисии има разпръснати неутрални

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½
звук	★★★
геймплей	★★★
общо	★★★½

PC CD ROM

издател
Bitmap Brothers/EON Digital Ent.
http://www.bitmap-brothers.co.uk
системни изисквания
PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K/ME
800 MB free HDD, 16 MB Video



единици, към които можете да прибавите пилот и те стават ваши. Това може да ви изглежда безсмислено, но ако най-яката ви единица е light tank, а си намерите пет medium танка, бързо ще си смените мнението. Самите мисии се развиват на шест различни терени, като пустини, заснежени плата и зелени джунгли.

Ре-е-едник! Ще те разжалвам най-накрая, к'во го гледаш тоя танк, качвай се в него и изчезвай на инспекция!

Ще имате на разположение около 30 единици. Битката се води по въздух и земя, но за съжаление отсъстват морските сражения. Все пак разнообразието е доста голямо, като се почне от обикновените пехотинци, въоръжени с картечници или напалмови горелки, премине се през джиповете и APC-тата, хвърли се по едно око на хеликоптерите и се свърши с танковете. Хем много, хем хубави, хем смъртоносни. Самите танкове варират от машини за директна атака до обсадни. Първите са идеални за мелета, евтини са и в големи количества помитат всичко по пътя си, вторите са много по-слаби на близки разстояния и стрелят доста бавно, но за сметка на това правят splash damage и започват да обстрелват врага ви още преди да се е появил на радара. Явно авторите са били малко повлияни от C&C, защото повечето сгради адски много си приличат с тези от играта на Westwood. Така например, ако ви гръмнат радарната станция, мини картата отказва, пехотата се обучава само в една сграда, а всички останали войски в друга. Първият дразнещ недостатък на играта са лимитираните кредити до 10 000 и липсата на възможност да произведете много войски наведнъж. Вторият е, че след като сте маркирали дадена единица и сте ѝ дали заповед, губите контрол над нея и пак трябва да я посочвате. А третият е, че в комбинация от Ctrl и числата от 1 до 0 не можете да създавате групи. Резултатът е невероятен хаос на бойното поле, водещ до неприятни загуби. 3D-то на терена също е дразнещо и по-точно камерата, която се завърта бавно и сложно. Scroll-ирането по картата с нея също е бавно и за да я прекараме от единия край до другия, е необходима около половин минута, за която вече са ви гръмнали. Базата ви като основна сграда е сравнително добре въоръжена (това обезсмисля рашовете в началото), но нейната загуба означава край на мисията. Проблемът е, че докато вашите танковете млатят тенекиените кратуни на враговете в единия край на картата, от другия излиза малък вражески отряд и ви изнася базата. Ако се опитаме да се окопаем, врагът заема почти цялата територия и в момента, в който тръгнете в атака, той ви чака с петорно по-голяма войска.

Ре-е-едник, ре-е-едник! Къде изчезна пак, бе тенекиена главо! Ей, ще го развинтя болтче по болтче аз!

Подзаглавието е всъщност фразата, която се чуваше от мен през пет минути игра. AI-то е неимоверно лошо – както си седи мирно и кротко, танкът ви пристига APC, стоварва куп говеда и отпрашва обратно към базата. Танковете го погват и пътьом си измират като мухи, а тръгнете ли да ги търсите и да кликате по 6-7 пъти, докато ги върнете във вашата, напълно забравяте ресурси, защита и създаване на нови единици. Друг път танковете на врага помпат някой от бункерите ви, а стоящите на метри от него говеда не се и сещат да се обърнат, пък какво остава и да стрелнат. С две думи – пълна трагедия. Роботите конструктори поправят автоматично всички сгради и единици, но много често се впускат след тръгналите в преследване танкове и когато врагът ви дойде на гости, се оказвате само с няколко сгради и грам единица около тях – тъжно, нали? В общи линии това са най-неприятните недостатъци по отношение на геймплея.

Ре-е-едник... уф... аман от това говедо... ти пък какво гледаш!

Накратко графиката е сравнително хубава, но монотонна и ресурсоунищожаваща. Единиците също изглеждат добре, но менютата са толкова размазани, че не стават за четене и ще си караме само на картинки и геймърско вдъхновение, за да разберете кое какво е. Поне експлозиите са доста пищни и красиви, но техните звукови ефекти не са от най-добрите, а непрестанното чаткане на картечниците дразни. Но все пак ако войната ви е в кръвта и си падате по романите на Айзък Азимов на тема "Аз, роботът", Z: Steel Soldiers ще ви хареса.

SYSTEM SHUTDOWN...
POWER SHUTDOWN...
ALL SYSTEMS OFF-LINE

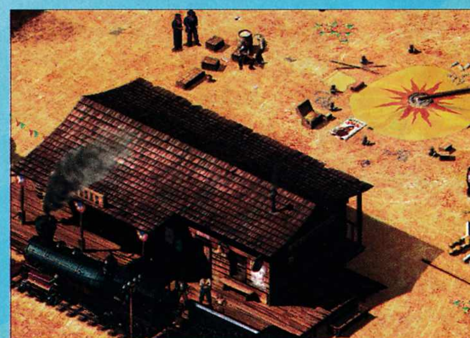
Георги Панайотов

Този Див, див запад... свят на каубои, ловци на глави, престъпници и страхливи шерифи

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive







Ето че на бял свят се пръкна и така очакваната игра Desperados – Wanted Dead or Alive. Ако харесвате филмите за Дивия Запад, Desperados е точно по вкуса ви. Силни и смели мъже (в нашия случай и две мадами) размахват оръжия наляво и надясно (а жените пък разголват крак) за някоя добра кауза като например залавянето на някой лукав и зъл престъпник или за спасяването на съблазнителна хубавица.. В тази игра ще намерите всичко, което може да си пожелаете, включително и изброеното по-горе. Играта е изградена изцяло в стил уестърн и няма да ви липсват престрелки и критични ситуации, в които да проявите съобразителност и да поставите на изпитание бързите си рефлекси. Всъщност Desperados убийствено много напомня Commandos, като дори интерфейсът може да ви се стори изкопиран, но изненадите в играта са толкова много, че в нито един момент няма да решите, че става дума за зле прикрито плагиатство.

Да погледнем към

историята

Ел Пасо – типичен град в Дивия Запад, разположен в югозападната част на Съединените щати, Ню Мексико. Годината е 1881-ва. За последните няколко месеца влаковете, собственост на известната компания Twinnings & Co, са многократно причаквани и ограбвани. Ръководството на железницата решава, че е крайно време да се отърве от тези бандити и предлага солидната сума от петнайсет хиляди долара за този, който заложи техния главатар. В града обаче никой не е достатъчно смел, за да се изправи срещу престъпниците. Дори и самият шериф стои настрана от всичко това.

Но нещата започват да се променят в момента, в който един странник не пристига в Ел Пасо. Това е самоувереният ловец на глави Джон Купър, който е готов да разреши проблемите на Twinnings & Co веднъж завинаги и да гушне пачките зелени доларчета. Естествено, за тази цел ще му трябва и малко подкрепление.

Играта започва с поредица от обучаващи мисии, в които нашият приятел Джон ще трябва да измъкне своите затънали до гуша в проблеми верни приятели. Като цяло той е самотник по природа. Единственото, което го задържа на едно място, е неговата работа.

Стандартното му оръжие е револвер (Colt), който нито има силата, нито обхвата на една пушка, но пък е най-бързото възможно оръжие. В случай че патроните му са на свършване, Купър започва да раздава безплатни юмруци като с тях нокаутира както бандитите,

TACTICAL RTS

графика	★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★★	
геймплей	★★★★★	
общо	★★★★½	

издател 1xCD
Spellbound Software / Infogrames
http://www.desperados-game.com
системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

така и някой разпищял се цивилен. В по-напечени ситуации на помощ идва и неговият нож. Той се използва по два начина – или директно намушкване, или мятане по безпомощно бягащите жертви. Във втория случай Купър ще трябва да отиде и да си прибере оръжието от бездиханния труп на своя противник. Ако пък евентуално ви мързи да отидете и да прережете нечие гърло, може да примамите врага с музикалния часовник на Джон. Но уменията му не се изчерпват само с това. Той е и единственият герой, който може да носи и крие труповете, да се катери по отвесни скали. Също така Купър оседлава коне (в противен случай не могат да бъдат яздени) и за отрицателно време застрелва трима души наведнъж.

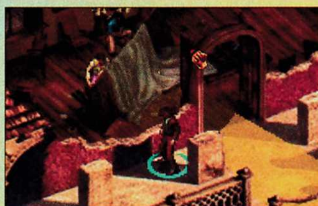
По пътя си срещате Самюел Уилямс – стар познат на Джон. В западните Щати едва ли има по-добър експерт по експлозивите от него. Но естествено е човек да има и слабо място, а неговото е като на почти всички мъже – жените. Често това му докарва куп неприятности и кой, ако не Джон Купър, идва да го спаси. За самоотбрана Сам използва своя уинчестър. Той стреля на доста голямо разстояние, но пък отнема време при зареждането на всеки патрон.

А какво би представлявал човек като него без динамит? Ако патроните са ефективни само срещу хора, за сградите героят използва варели, пълни с TNT. След като ги постави на желаното място, Сам започва да оставя следа от барут и като се отдалечи на достатъчно голямо разстояние, драсва кибритената клечка и –











БУМ!

Тук забелязах нещо, което особено ме впечатли. Пресякох две следи от барут, така че да се получи нещо като кръстопът. Противно на моите очаквания огънят да следва пътя на оставената от мен следа, той се разпростря и по трите краища. Изглежда авторите са се потрудили и над такива малки подробности, което може само да ни радва. Освен "взривоопасните" си способности Сам притежава умението здраво да завързва нокаутираните врагове, за да нямат шанс да се измъкнат. Но както той може да ги връзва, така и приятелите им могат да ги развързват... Негова специалност са и змиите. Винаги държи една в джоба си и при нужда може да я заложи като капан на някой невнимаващ тип или пък да я използва, за да стресне минаващия кон, който да хвърли ездача си на земята в безсъзнание. Хитро.



Джон Купър отново се намесва в последния момент и помага и на третия герой в играта – Док МакКой. От цялата банда само той се е бил в Гражданската война и това го е превърнало в циничен и разочарован от живота човек. Освен вярата си Док е загубил и дясното си око в битката при Гетисбърг. Въобще човек, с когото да си нямаш вземане-даване. Стандартното му оръжие е револвер buntline, който има удължено дуло и е с малко по-специални патрони. С него Док се превръща в цял снайперист. Той се изживява и като медик, който може да лекува ранените си приятели. В лекарската му торбичка може да се открият и бутилки с приспиващ газ. С малко повече изобретателност и един балон те могат да достигат на доста големи разстояния. Независимо дали е жега или не Док не се разделя със своето дълго и черно палто. То неведнъж го е спасявало, като е отвличало вниманието на враговете му. Просто прави от него нещо като плашило и безмозъчните бандидос не усещат разликата между него и истински човек. А в случай, че някой от партньорите ви е в безсъзнание, Док го връща обратно в грубата и жестока реалност на Дивия Запад. За него не са проблем и заключените врати. Ако Самюел Уилямс предпочита по-грубата сила в подобни ситуации, то МакКой се справя с ключалките по "цивилизо-











вания" начин.

Стигаме и до най-сексапилния персонаж

в цялата игра – Кейт О'Хара. Като бивша любовница на Джон, тя многократно е била спасявана от него. Нейната пристрастеност към покера и изкушението често да послъгва я е вкарвало в куп неприятности. Тя притежава малък, дискретен и компактен пистолет derringer, който крие в жартиера си. Нейната сила обаче е в прелъстяването на противниците.

С малко повече късмет и разголване на някой крак, тя примамва нищо неподозиращите хора, след което им нанася фатален удар в главата със заслепилия ги крайник. В това отношение тя прилича на Джон Купър, само че при нея по обясними причини нещата работят доста по-добре. Какво носи постоянно една жена със себе си? Ами огледало, разбира се, за да разглежда постоянно лицето си.

И Кейт има такова, само че тя го използва, за да заслепява враговете си, след което може да премине покрай тях незабелязано. Тя е и единственият персонаж, който умее да се промъква тихо и да изненадва противниците си в гръб, да се преоблича в неустоими одежди и да залага капани с карти за игра (поспециално с дами купи).

С течение на играта ще срещнете и още двама герои. Ако се впусна в подробно обяснение на това кой какво умее, рискувам да убия голяма доза от удоволствието ви. Само ще спомена накратко и за двамата. Единият персонаж е Миа Юнг – младо китайско момиче, което живее заедно с баща си някъде в планините край мексиканската граница. Въпреки че е само на 18, тя е доста опитен и смел боец, а неин единствен приятел е г-н Леоне – малка маймунка, изпълняваща всяка нейна заповед.

Санчес пък е огромен, шумен, непохватен и невероятно силен мексикански бандит, чиито отношения с Купър са малко особени. Прякорът му е Гризли. Но въпреки външния си вид Санчес е доста добродушен човек, на когото винаги може да се разчита.

Светът на Desperados е

изключително интерактивен

Така например през деня враговете ви имат по-слаб слух в сравнение с през нощта, когато той се изостря. По-силните звуци заглушават по-слабите (шумът на водопад прикрива изстрели). Вятърът се променя и заедно с това изменя и траекторията на летене на балоните на Док и разнася газта. Посоката му се определя лесно – от пушека, който излиза от комините или просто от някоя мелница. Огледалцето на Кейт пък не действа вечер или в пещера.

Дъждът също оказва влияние върху някои оръжия, като динамита на Сам например или упойващия газ на Док. Фитилът просто няма да се запали, а газта ще се разнесе прекалено бързо. Ако пък стреляте доста често, оръжията се нагряват и стават неизползваеми за известно време. Ще попитате с основание как стои въпросът с амунициите и аз ще ви отговоря – те са неизчерпаеми, но всяко оръжие побира определен брой куршуми в себе си и има различна скорост на презареждане. Това компенсира донякъде тази "свобода" на действие.

Стигаме и до анимациите на играта. Те са нещо невероятно. Чрез тях се създава неповторима атмосфера и на практика се оказвате в напълно истински филм. Ще имате удоволствието да се потапяте в уестърн атмосферата преди началото на всяка мисия, като удоволствието е гарантирано. Многобройни са и враговете, които ще срещнете по пътя си и както бях споменал в предварителния поглед към играта, държането им се определя от няколко характеристики. Това усложнява живота ви на ловец на глави и прави играта по-предизвикателна.

Ако досега не съм ви убедил, че това заглавие наистина си заслужава, значи или аз не съм направил нещо както трябва, или просто не харесвате такъв тип забавления. Откъдето и да се погледнат нещата обаче, Desperados – WDA е безспорно свеж продукт сред целия поток от посредствени игри, който ни залива ежемесечно.








Владимир Тодоров

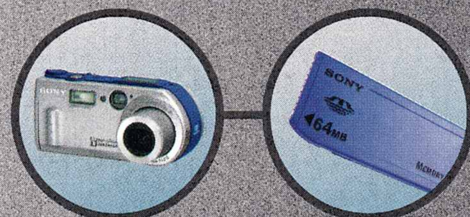


Cyber-shot

Digital Still Camera

Най-малката дигитална камера на Sony с 3,34 мегапикселов чип.

Тя е почти толкова малка, колкото две кибритени кутии, но може да прави повече неща от повечето големи. Говорим за Sony Cyber-shot DSC-P1. Със своя 3,34 мегапикселов чип и 3x оптично увеличаване тя прави невероятно контрастни снимки! Понякога дори може да забравите, че в ръцете си държите дигитална камера. А благодарение на модула за MPEG, можете да заснемете дори кратки филмчета! За съжаление, Sony Cyber-shot DSC-P1 не може да снима себе си. Това е толкова жалко, защото едва ли пред обектива ви ще попадне нещо по-красиво.



go create



www.sony-europe.com

SONY

Излязла през декември, Rune вече си има продължение. Верните й фенове обаче едва ли ще останат очаровани – допълнението включва само мултиплейър мисии. В случай, че ви се разнообразява скучното Q3A-ежедневие, Halls of Vahalla би била интересна алтернатива

Rune Halls of Valhalla





Когато излезе в края на миналата година, тази игра притежаваше всички предпоставки да се превърне в хитово заглавие и да покори сърцата на повечето екшън фенове. Оригиналната идея обаче не можеше да компенсира високото ниво на трудност и комплексност, което – уви! – съпътстваше преживяването Rune. Убеден съм, че мнозина от играчите са захвърлили разочаровани настрана диска с играта и са посветили свободното си време на по-интересни и по-вълнуващи неща като например играене на Counter-Strike. Да, точно мултиплейър екшънът е онова, което разнообрази еднообразното геймърско ежедневие, спорадично пресичано от пореден dead match на Quake или UT. Както се знае, мултиплейърът ще спаси света, пардон, екшън геймингът. Факт е, че качествено заглавие като Project I.G.I. вече тъне в забрава точно поради липсата на мултиплейър опция. В крайна сметка много по-ефектно е да разстреляш до стената някой геймър в мрежата, отколкото поредния компютърно симулиран и свръх(не)интелигентен противник. Твърде широко ми се струва лирическото ми отклонение, но Rune: Halls of Valhalla е мултиплеър добавка. Нищо повече!. Разликата между нея и мултиплейъра на оригиналния Rune са просто различните терени.

В играта Rune, както е известно, сюжетът се гради около

скандинавската митология

Играчът влиза в ролята на Рагнор – синът на вожда в едно малко скандинавско село, което обаче е сполетяно от участта да пази древен рунически камък. Този камък е на върховния бог Один, който в скандинавската митология играе ролята на баща на всички живи твари. Один е разпръснал няколко такива камъни, като единствено те са в състояние да възпрат Рагнарок, злия бог, предизвикващ неизбежния край на света. От поколение на поколение се предава традицията за опазване на чудотворния камък от мъжете в селото. Сега е ваш ред да поемете стража. След полагането на тест за мъжественост в самото начало

3D ACTION

графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★☆☆☆



издател *1xCD*
G.O.D. Games
http://rune.godgames.com/
системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
88 MB free HDD, DX Media, 8 MB Video

на играта, вие тръгвате с вашите другари по оръжие в бой срещу Конрак – воин, изпаднал под влиянието на Рагнарок и решил да причини колкото повече злини може. След кратка схватка се оказвате сам, на самотен остров и оттук започваше вашето приключение из митичния свят на Руната. Основната цел беше побеждаването на висшето зло.

Разказах ви историята на играта още веднъж неслучайно, тъй като на практика около Halls of Valhalla няма много промени, свързани със сюжета. Add-on-ът е standalone, което ще рече, че не се нуждаете от оригиналната игра, за да го играете. В него са включени 34 нови карти, които обаче са за... мултиплейър. Единствено и само. Освен картите са включени и 16 нови персонажи, сред които и

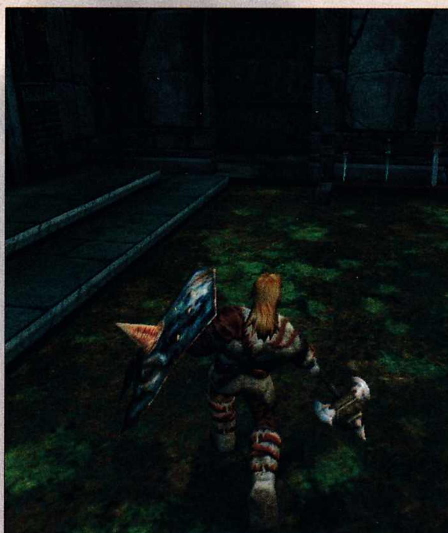
женски образи

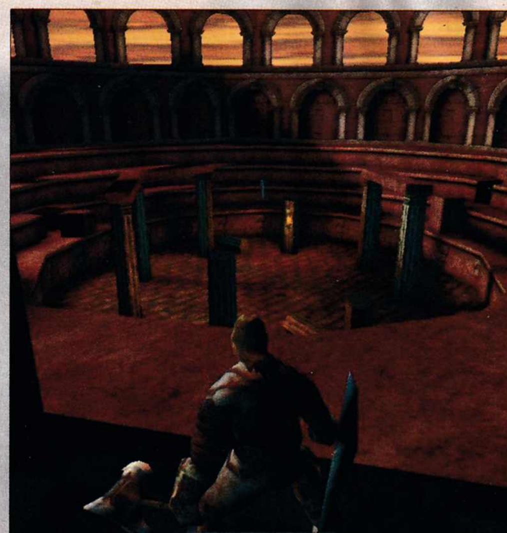
Мнозина сигурно си задават въпроса, защо аджеба от известно време насам всички игри, във всички жанрове се феминизират?! Причината е крайно банална – в глобален мащаб жените са повече от мъжете, а последни изследвания доказват, че малките момиченца са много "по-харчливи", т.е. техните татковци трудно устояват на влажните им погледи и лесно разгръщат дебелия портфейл, щом е за дъщеричката. Така че лека-полека може би ви става ясно защо и Руната решава да атакува тази таргет група.

В новия add-on са предвидени два нови типа мултиплейър битка – arena и headball. Arena е бой от типа deathmatch един срещу един (или петима срещу петима, допустими са общо 16 играчи). Може да бъде сравнен с популярния Rocket Arena. Вашият отбор влиза на арената в бой с противниковия отбор, като победителят остава за битка със следващия противник, а загубилият изчаква края на битката. Проблемът в този вариант на игра е

чакането

Просто прекалено дълго време ви се налага да изчаквате другите да се налудуват, в случай че са ви победили и вече безучастно наблюдавате схватката. Гейм дизайнерите са се опитали да разнообразят





чакането, като са въвели малки развлекателни опцийки от сорта на мятане на ножове, надуване на рог (кой духа най-добре – и ако това не е перверзия), надбиване на барабани и подобни. Основен недостатък на този тип игра обаче е недомислената зрителска функция. Гледката не е оптимална и вие не можете да наблюдавате достатъчно добре боя. Позицията ви е високо над сражението, освен това липсва възможността, позната от Counter-Strike, да станете "безплътен" наблюдател, който е близко до действията. Това отегчава и определено не стимулира интереса ви.

Другият тип игра – headball, е смесица между deathmatch и capture the flag. Основната идея е да намерите (или буквално да отрежете) една глава, да я вземете, след което да я метнете в определеното за целта място – колкото по-далече, толкова повече точки. Идеята е сравнително оригинална – вместо флаг размятате викингска тиква! Отначало това ви се струва забавно, но с течение на времето започва да ви омръзва. Недомислица от страна на дизайнерите е приоритета на оръжията пред главите – ако имате опция да вземете глава или оръжие, то 100 процента ще се окажете с поредната брадва в ръка.

С това новостите комай се изчерпват. Същите оръжия, същият UT-енджин, същите дребни недоразумения в геймплея, познати на играчите от оригиналната Руна. Липсва и съпорт на ботове, затова прекарахме няколко безсънни нощи с колегите, докато изпитаме малките нововъведения в играта. Предпочитаният тип игра определено беше Arena поради една проста причина – качеството на една мултиплейър игра се определя от броя на играчите в нея. Освен новите мултиплейър опции са запазени и съществуващите в оригиналния Rune възможности. В крайна сметка се оказва въпрос на вкус дали ще играете познатия ви deathmatch или някое от новите видове.

В заключение си задавам въпроса доколко Rune: Halls of Valhalla ще придобие популярност у нас. Тази игра едва ли може да се определи като CS-детонатор, след като дори оригиналната ѝ версия не се справи с това. Във всеки случай, ако ви се играе викингска касапница с брадви заедно с бандата от квартала, опитайте. В противен случай дори добрият стар Quake ще ви свърши същата работа.

Александър Бойчев

Времето до лятото вече ми е запълнено! Ще играя Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding!

Darin Shapiro's BIG AIR Wakeboarding

Activision определено са царе в жанра на екстремните игри. Съвсем скоро те, та и доста други фирми, се усетиха, че има хляб в тази насока и стремглаво се заизпреварваха да издават игри на темата. Естествено, имаше и добри, и лоши попадения, но като че ли Activision май излязоха победители в състезанието за челното място. Сега, към края на месеца, се очаква и друг техен бисер – Matt Hoffman's Pro BMX, който вероятно ще е просто размазващ! Докато чакаме обаче, може спокойно да обърнем внимание на една нелоша симулация на Wakeboarding. Какво е това ли? Ами wakeboboarding е нещо като сърфинга, а единствената разлика е, че







състезателят се движи, теглен със скутер

Разбира се, това дава адски много предимства, като по-висока скорост, възможност за регулиране на посоките, пък и по-голяма атрактивност. Този спорт е много практикуван извън нашата родина, а тук май никой не е и чувал за него. Не че нямаме подходящи водоеми... Та Darin Shapiro е някой подобен атрактивен тип, за когото Activision са решили да направят игра, която се е получила малко нескопосана. В нея има доста големи недомислици, които според мен са породени от нетрадиционността на този тип спорт. Когато караме направо например, вълната образува водна завеса пред вас и – повярвайте ми – не се вижда абсолютно нищо. Имайте предвид, че ако успеете да издържите, след един-два часа ще свикнете с това. Друг проблем е водата, която отразява всичко, а и вашето отражение в нея изглежда като втори състезател.

Въобще в графично отношение ми се струва, че

Activision малко са се поизложили

а в звуково – да не говорим! Всеки път, когато направите грешка, уейкърът ви пада като умрял и издава доста смешни звуци, от характерния за Activision саундрак няма и следа.

Като геймплей Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding не предлага нищо ново. Ще си цъкате трикчета по разни плажове и ще ви се наложи да се разходите чак до Венеция. За да стане всичко по-атрактивно, във водоемите има добавени и изкуствени препятствия, като рампи, пирамидки и т.н. В играта има Career mode, Competition и Quick Start. Всичките са стандартни, като в първия избираме уейкър и започваме да го развиваме постепенно, отключвайки картите една по една. В самото начало ще имаме на разположение седем-осем състезатели, пет дъски и една лодка, а по-късно в играта можете да се сдобиете и с пълен комплект екипировка! Всичко е в съвсем традиционния Activision-ски стил, заимстван за съжаление от конзолни варианти. Да, май забравих да спомена и това, че на Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding много му личи, че е конзолен. Просто явно такава е модификацията, като че на челото му е изписано:

Аз съм игра за PlayStation!

А какво лошо има в това всъщност... Абе май играта не е толкова лоша и става за запълване на времето до Matt Hoffman's Pro BMX. Явно точно това е била и целта на Activision, въпреки че – убеден съм – можеха да се понапънат и да направят и нещо по-добро.

Орлин Широв

EXTREME SIM

графика	★★★★½
звук	★★★½
геймплей	★★★★
общо	★★★★

PC CD ROM

издател *1xCD*
Activision
http://www.activision.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
100 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

Fly! II

Гражданската авиация си има своите верни фенове, но ограниченият брой игри, свързани с нея, не предполага доволни физиономии по лицата на маниаците. Продължението на Fly! вкарва свеж полъх в жанра

Управлението на самолет или хеликоптер в общи линии си прилича с карането на кола. Има, разбира се, и две фундаментални разлики. Първата е, че освен ляво и дясно имаме горе и долу. Втората е, че педалите служат за съвсем, ама съвсем други неща. Но усещането си струва – ускорението, стомахът, опитващ се всячески да излее съдържанието си, и т.н.

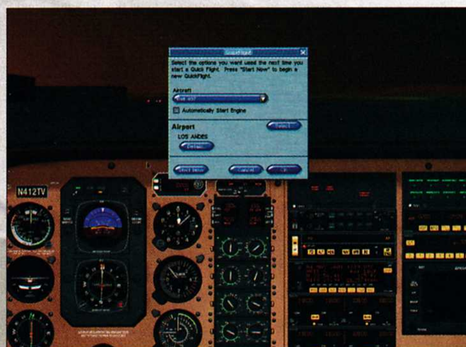
В последно време повечето симулатори, забавляващи се с летящите машинарии, са свързани главно с шовинистичните им приложения. Обикновено целта е да се взриви рафинерия в Ирак или резиденцията на Фидел в Куба. Миролюбиви изключенията като Fly или Search and Rescue са сравнително малко. Всяка година се появяват не повече от десетина подобни игри. Успехите са рядкост, а продълженията – истински събития. Но ето, че се появи Fly! II.

Fly! II представлява симулатор, включващ десетина машини от гражданската авиация. Летящите предмети, които могат да се управляват, са предимно самолети, но присъства и един хеликоптер.

Няма чудовища от рода на Boeing 747 и Ту 154

Най-голямото нещо, което може да се управлява, е двумоторен турбореактивен самолет за частни приложения.

Играта е разделена на две части – бързи полети и мисии. Бързите полети дават възможност да бъде избрано летище и самолет. Можете да излетите дори и от София! Крайна цел практически отсъства. Мисиите представляват предварително заложени полети с една-две изненадващи ситуации, монтирани нейде из времевата линия.







Контролът на Fly! II е сравнително сложен. За да се осъществи полетът, е необходима симпатична разходка из почти всички кътчета на клавиатурата. Всеки отделен малък детайл може да бъде контролиран. Управлението на хеликоптера е различно от това на самолетите от отделните клавиши до маневрите като цяло. Всичко просто е подчинено на по-друга идея.

Графиките на симулатора не са кой знае колко шарени. В играта не присъстват зашеметяващи нововъведения. Всичко е изчистено и приятно. За съжаление, както почти навсякъде, разликата в качеството на наземните повърхности и самолетите е голяма. Отделните ефекти, като сенки и природни катаклизми, ги няма никакви. При катастрофа самолетът заорава поне на половин метър в земята. Ефектът силно напомня на

забиване на нагорещен нож в буца масло

Fly! II има доста високи изисквания за качеството, което предлага. За сметка на това звукът си седи на място. Повечето от симулаторите имат ужасяващата способност да влудяват половината от населението със звуковите си ефекти. По твърде мистериозен начин авторите на Fly! II са се справили с този проблем. Дори и най-откаченият невротик би издържал поне половин час игра. Ефектите за отделните машини са напълно различни. От пускането на колесника до форсирането на двигателя.

Fly! II не предлага никакъв поздрав екшън. Най-рискованият момент, с който можете да се сблъскате, е недостиг на гориво нейде над Тихия океан. Същевременно играта е адски приятна и забавна. На спокойствие може да се използва за закрепване на нервите след някой отрупан с препятствия ден.

Сергей Ганчев

FLIGHT SIM

графика	★★★★☆
звук	★★★★☆
геймплей	★★★★☆
общо	★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
G.O.D. Games
http://fly.godgames.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
1.3 GB free HDD, DirectX Media, 3D Video



Troika Games 100% заслужават приз за най-добрите дебютиращи ветерани, а демото — 250-те MB са на диска. Пълната версия — на есен.

ARCANUM

Of Steamworks & Magick Obscura

RPG

издател

Sierra Interactive / Troika Games

www.troikagames.com

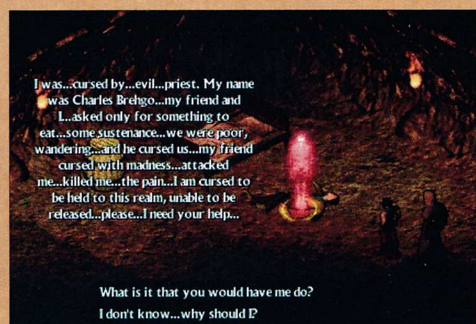
Преди няколко години, малко след манията по Fallout, се разбра, че пичовете, правили серията постядрени игри, напускат Interplay! Цялото геймърско братство се чудеше и знаеше, че вече Fallout няма да е както преди без Timothy Cain, Leonard Boyarsky и Jason Anderson...

Никой обаче не подозираше, че те въобще не са и мислели за продължаване не тази серия. Оказа се, че основаха фирма, наречена Troika Games, и сметнаха за добре да ни покажат отново на какво са способни. Говореше се за някакъв странен свят на техниката и на магията. Свят, който ще бъде мегаоригинален и ще промени представите ни за компютърните ролеви игри.

Сега, няколко години по-късно, вече знаем за какво става въпрос! Тим, Лео и Джейсън вече са почти готови и Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura ще ни връхлети съвсем скоро. Ще ни връхлети и то с пълна сила, защото, повярвайте ми, играта е безумно добра. Тя е просто зарибяваща и неустоима и може да ви накара да стоите по цели дни пред PC-то и да зомбясвате. Но стига толкова хвалебствия, нека ви разкажа за какво става дума и сами да си правите изводите. А сигурен съм, че и вие ще бъдете очаровани, защото по-оригинален ролеви свят от този не съм виждал никога досега.

Случи ли се нещо?

Пътувайки над планинската верига Зефир, цепелинът, на който се намирате, е атакуван от мистериозни, малки летящи обекти. След ожесточена битка заедно с целия екипаж пропадате в полите на планината. Единственият оцелял сте вие, а още когато идвате в съзнание, един странен умиращ гном ви дава пръстен. Той ви казва да го пазите от... и отива на оня свят! Естествено, че единственото, което можете да направите, е да изпаднете в бурна и тежка депресия, но нали сте герой, естествено, самообладанието взема връх. Когато понечвате да се раздвижите обаче, отнякъде до вас доприпква един младеж с роба и започва да ви обожествява. Той обаче е толкова отнесен, че не може да се сети за името на лошковеца и затова се присъединява към вас, за да ви помогне да намерите местния жрец, който би трябвало да знае как се казва лошият и да ви обясни въобще какво става!



Както виждате, кашата е пълна и това е само началото. Следват много часове игра, които, както предполагаме, са от заплетени позаплетени! Най-якото в случая е, че започвате без никакъв background. Падате от небето и играта започва. Стартират и вашите безспирни приключения.

Система хризантема!

Като всяка ролева игра, и Arcanum си има система. Тя не е добре познатата ни от игрите на тримата пичове S.P.E.C.I.A.L. За Арканум е разработена специална но-





ва система, която позволява смесването между технологично и магическо познание. Това е и основният плюс на играта. Свят с отражения от всеки етап от историята ни. Има рицарски брони, аборигенски щитове, египетски шапки, каубойски пистолети, базуки, жезли и т.н. Многообразието е огромно и то не само в оръжията, а и в науките и магиите, които можете да научите в процеса на играта. Те са разделени на школи – за техническите примерно електричество, фармация, пиротехника, механика и др., а за магическите – илюзии, доминация, владеене на съзнанието и т.н. Школите дават възможност за развитие – например пиротехниката включва направа на пистолет, на пушка, сглобяване на муниции... Но за да имате пушки, първо трябва да се научите да правите пистолети и т.н. Научавате се на ново познание чрез точките, които ви се дават, когато повишите опита си. Поне в началото това не е трудно, но имайки предвид, че всяко ниво дава по една точка, а всяка специализация включва по шест-седем науки или магии, чак на 6-7 ниво ще имате всички екстри от дадена специализация. Естествено, има раси, които не могат да са магически, или пък могат само да се бият. Това ми напомни, че в Арканум има нова раса – полу-огре, което изглежда а ла Франкенщайн!!!





Магията или техниката – това е въпросът!

Къде що има из медиите материал за Арканум, навсякъде съществува и това изречение. Вярно, то се употребява от всички, но не изразява изцяло дилемата в играта. Имате много други варианти освен да сте учен или магьосник. Може да сте магически или технотронен крадец, комарджия или джентълмен, красавец, търсещ приключения, прост миньор, боец с мечове и брадви, кашик, откривател, водолаз и много-много други! Освен това можете да работите в екип с други персонажи. Ако сте поклонник на техниката, а имате в групата магьосник, нищо чудно често да се питате:

"Абе, пич, случайно да знаеш магията за гранати?"

или пък "Ще можеш ли да ми поправиш колата, че заклинанието ми нещо не важи". Общо взето купонът е пълен, а възможностите – неограничени.

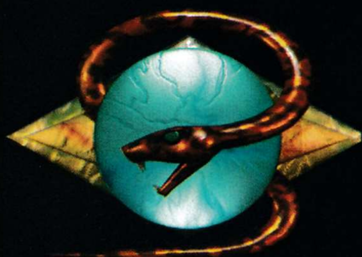
Цялата обстановка в играта изглежда като отворена на последната страница книга, която сте сигурни, че сте чели, но всъщност нищо не си спомняте! Всичко е толкова познато, необятно и мащабно. В един момент се чувствате като герой от американски филм от 60-те, а после като фен-тъзи персонаж от книга на Робърт Джордън примерно. Въобще, личи си, че Тим, Лео и Джейсън са се потили здравата върху background-а.

Като графика обаче Арканум не изглежда достатъчно добре. Виж-се, че е създадена много преди играта и изглежда старичка. Персонажите се движат по картата като залепени за нея, но всички тези дефекти още повече придават ретро чувство към играта. Музиката обаче е стабилна. Има доста добри класически парчета, които неангажиращо си дънят, докато странствате из земите на Арканум. Като геймплей също има някои недоизпипани неща. Примерно движението по картата и из менютата не е удобно, но да се надяваме, че до финалната версия всичко ще е изгладено!

Общо взето изводът ми е, че това ще една много добра игра. И то такава, която – сигурен съм – ще се запомни за дълго. Само от срещата с демото е ясно, че наистина ще има какво да се види... Ще можем да се убедим след един-два месеца, когато Troika обещават, че ще пуснат пълната версия. Дано само не се бавят много, че демото е кратко, а играта зомбираща!

Орлин Широв

Три династии отново застават една срещу друга, отново бойното поле са пустините на Дюн с огромните им пясъчни червеи, отново вие сте главнокомандващият.



EMPEROR
BATTLE FOR DUNE



Няма да ви разказвам какво беше Dune2, няма дори и да спомена за издънката Dune 2000 (която ако се играе с идеята, че е Dune2 с променена графика и по-удобен интерфейс, е една доста добра стратегия), няма и да ви казвам колко велик е романът на Франк Хърбърт, още по-малко едноименният филм с участието на Стинг и Кайл МакЛоклин. Тук ще говорим за третата част на играта и защо би трябвало тя да е нещо революционно.

Малко компании се осмеляват да работят по три проекта едновременно, а Westwood освен по E:BfD работи и по C&C Renegade и add-on-а за RA2. Още по-малко компании правят с такава смелост първите си крачки в света на 3D игрите, а на пръстите на ръцете си мога да изброя тези, които са успели, затова очаквам и последното им заглавие с такъв интерес.

Действието на играта ще се развива отново на добре позната ни планета и отново един срещу друг ще застанат ордосите, атреидите, харконите и имперските сардукарски легиони. С последните няма да можете да играете, но те ще оказват доста

силно влияние върху хода на войната

Всяка мисия ще се води на нова територия, а ще можете да се провъзгласите за император на Dune, едва след като завладеете всички територии. В центъра на конфликта е... подправката с наркотично действие меланж, известна сред феновете и просто като The Spice, която може да се намери само на планетата Аракис (ако не знаете - това е истинското име на Дюн). Дотук нищо ново, но ето ги и оригиналните идеи - ще можете да използвате услугите на пет подклана - клана на Свободните, на Сардукарите, клана Tlielax, Ix и The Guild - всеки с потенциалите и слабите си страни. Свободните са местното население на пустинята, сардукарите са бившите имперски елитни бойци, The Guild предлага възможност за пътуване между планетите, а клановете Ix и Tlielax ви дават технологии и достъп до нови единици и оръжия. При бойните единици също ще настъпят промени. Атреидите запазват своя Sonic Tank и невидимата пехота, нов е Minotaurus-ът - подвижна артилерия и Mongoose - олекотена версия на Минотавъра. Най-интересен е Advance Carryall, който може да пренася всички единици от картата, включително и тези на врага.



Харконите ще запазят мощния си Devastator, който много заприличва на Apocalypse-танка от RA2 с неговите земя-въздух ракети. Новите попълнения са Flamer (пехота, въоръжена с напалмови горелки) и Vine Catapult, изстрелващ топки от отровни газове по противника. Не можем да не споменем и Buzzaw-а, който може да разрушава находищата на подправка.

Ордосите разполагат с единици, разчитащи на щитове и възстановяваща се с времето енергия. Cobra-та е с огромна огнева мощ, запазени са и Deviator-ите и Saboteur-а.

Освен стандартните единици

всеки клан ще има възможността да произведе едно суперoръжие

Харконите разполагат с Dead head Missile (нещо подобно на атомната бомба от Ra2), ордосите - с Chaos Lighting, която подобрява/намалява продуктивността на сградите или обърква вражеските войски и те започват да се избиват сами. Атреидите ще разполагат с гигантски холографски прожектор, който ще изпраща огромен сокол на бойното поле, повдигащ морала на войските ви и понижаващ вражеския.

Новост в геймплея е това, че винаги компютърът ще предприема различни стратегии и на една и съща карта и ще можете да преиграете една мисия няколко пъти. Трябва да се спомене и за графиката. Това е първият опит на Westwood за 3D стратегия и мога да кажа, че са се справили много добре, съдейки от предварителните скрийншотове. Единиците, сградите и теренът са много добре моделирани. Ще има пясъчни бури, сградите и единиците ще избухват, а парчетата им ще се посипват по земята. Експлозиите ще оставят следи в терена, а ефектът на суперoръжията няма да е само унищожителен, но и красив. Всичко изглежда много добре, но ще се наложи да почакаме до лятото, когато играта ще излезе.

Дотогава нека звездите бъдат с вас ... имах предвид меланжа.

Георги Панайотов



RTS
издател
Westwood / Electronic Arts
http://www.westwood.com

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ИНТЕРНЕТ
ДОСТЪП



NeTEL за всеки!

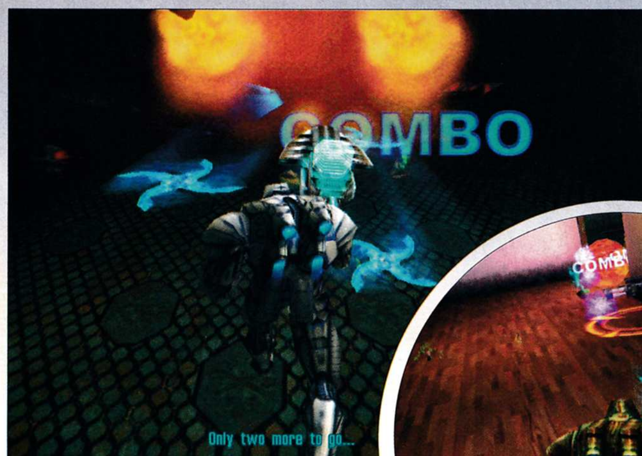
цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

96% чисто аркадно удоволствие с малко X-COM примеси. Избиването на "неземна паплач" се превръща в спорт, а очакването за по-добър следващ X-COM остава...

X-COM ENFORCER







Почти съм сигурен, че всеки, който се е докоснал до компютър преди появата на Pentium, е играл или поне е виждал някоя от предишните игри от тази поредица. Лично за мен мястото на X-COM отдавна е отредено високо на геймърския небосклон. Първите три игри бяха доста комплексни и предлагаха истинско удоволствие за любителите на тактиката и стратегията. Първата част беше направо изключителна и по всеобщо мнение най-добра. Четвъртата част – Interceptor, хвърли в ужас доста от феновете на поредицата. Играта бе превърната в space simulation, а тактическите елементи останаха на заден план. Като фен на симулаторите нямах кой знае какво против, но все пак ме заболя. Какво точно стана после така и не разбрах. Трябваше да излезе тактическият екшън X-COM: Alliance, а като за финал Microprose бе завзета от Infogrames. И докато все още чакаме Alliance, се пръкна X-COM: Enforcer – екшън от трето лице. Трябва да призная, че първоначално изобщо не бях очарован от тази идея и се бях настроил да напиша доста негативно ревю. Но за добро или за лошо нещата рядко са каквито очакваме.

Историята, доколкото я има, е следната: самотен учен от екипа на X-COM работи по създаването на робот (т.е. Enforcer), който да защити Земята от ордите извънземни нашественици. Но лабораторията е нападната и нашият гений е принуден да активира робота преди проектът да е завършен. И така, вие влизате под кожата на... киборга.

От този момент започва безкрайна патаклама – нищо общо с геймплея от предишните части. Задачата е проста:

тотално да разгромите вражеските редици

Самите врагове са над двадесет вида, като се почва от познатите ни малки сиви човечета и се стига до всякакви чудновати изцепки на дизайнерското въображение.

Изкуственият интелект отсъства тотално. С малки изключения гадовете разчитат на огромното си числено превъзходство, а единствената мисъл в главите им е как да ви докопат в близък бой и да ви разглобят на съставни части.

Слава богу, че авторите изобщо не са се опитали да придадат и капка сериозност на играта, а са постигнали чувството, познато на мнозина от игралните автомати (или емулираните им версии).



3D ACTION ARCADE

графика	★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател	1xCD
Infogrames	
http://www.xcomenforcer.com	

системни изисквания
PII 233 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/ME
500 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



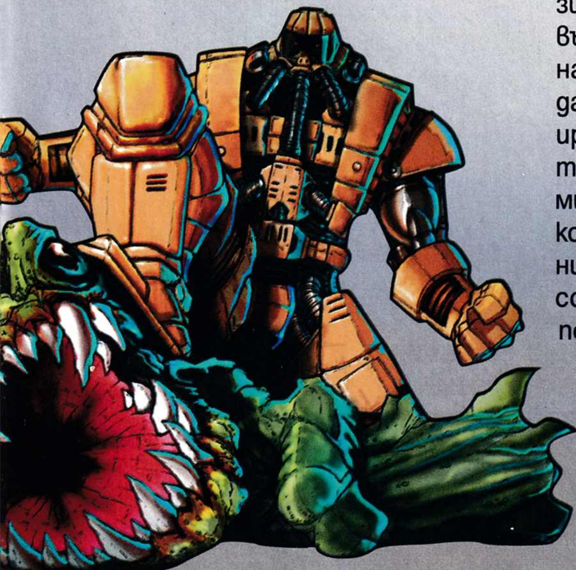




Основното ви занимание ще е да търчите, скачате и стреляте на поразия. Роботът е в състояние да носи само две оръжия, като винаги можете да разчитате на основното, което е с безброй заряди. Другите дванадесет вида оръжия (варират от огнемет до ядрена ракета) са с ограничени боеприпаси и се появяват по картата на случайни места, по абсолютно случаен принцип. Първоначално това ще ви се стори дразнещо, но скоро ще осъзнаете, че дори да имахте възможността, непрекъснато връхлитащите ви гадини така или иначе не биха ви оставили време да умувате над избор на оръжие. Всяко оръжие е различно ефективно срещу различните "породи" извънземни. Единственият начин да контролирате арсенала си е да не вземате това, което не искате. По принцип се налага да прицелвате само по хоризонталата, но за желаещите има клавиш, с който могат да ползват "експертно прицелване" и да получат контрол и над вертикалата. Камерата обаче е закотвена под твърд ъгъл зад гърба на енфорсера. Всъщност този избор е доста адекватен за повечето ситуации.

Освен оръжия ще събирате и разни power-ups

(отново дванадесет на брой), както и разпилените буквички на думата BONUS, които ще ви гарантират достъп до забавно бонус ниво (даже има едно изкопирано от PacMan). Ако търсите внимателно, можете да попаднете и на извънземен артефакт. Всяко ликвидирано същество оставя "data points". В края на всяка мисия статистика определя броя на точките, които печелите. Ако сте получили достъп до бонус ниво, спечелените на него точки се прибавят към горните. За какво всъщност служат всички тези точки? Между нивата ще имате възможност да усъвършенствате наличната екипировка от оръжия, да подобрявате ефекта на power-ups, да разучавате артефакти, както и да нанасяте подобрения по самия робот (скорост, броня...). Всичко може да се ъпгрейдва на четири нива. За жалост няма и помен от солидния research & development аспект на предишните части.



Играта ползва UT енджин. Отпаднала е поддръжката на OpenGL и MeTaL. Нивата са добре направени (за аркада) и лесно ще разпознаете обстановката, характерна за първите части на X-COM. Архитектурата е сравнително опростена и Enforcer върви значително по-бързо от UT.

Звуците не са нищо нечувано. Музиката е добра, но тя пък често се губи в шумотевицата от изстрели, взривове, съскане и вой. От време на време професорът пуска по някой съвет, а роботът ръси тъпи лафове с металния си глас. "Брифингът", който получаваме преди всяка мисия, се свежда основно до "Go get them!" и "Do what you're programmed for!".

Геймплеят е най-силната страна на Enforcer

На места се забелязват малки опити за плагиатстване от MDK, но това определено не е лошо. Избиването на "де що шава" неземна паплач се оказва извънредно пристрастяващо. По груби изчисления ще оставите след себе си близо 10000 извънземни трупа. Сядаш пред компютъра и не можеш да станеш. Тук идва и основният недостатък. Въпреки, че се състои от близо четирийсет нива, играта може да се превърти за няма два дни. За да не е без хич, има и мултиплейър – кооперативен и deathmatch.

Enforcer определено не е продуктът, който феновете на X-COM чакат. Въпреки това е забавление, което дори те няма да откажат, ако просто приемат играта като аркада, а не като опит да ни замажат очите докато чакаме Alliance или (дай боже) продължение в стила на първите три заглавия от поредицата.

Борис Цветков

Самоироничният опит на авторите на тази игра да създадат копие на Warcraft е по-скоро неуспешен. Докато чакате Warcraft 3, те са създали копие на добрия стар Warcraft I. Резултатът обаче е разтрисащ – ще си зададете въпроса дали има смисъл да си губите времето с нескопосани имитации.



Странни типове са тези от Crystal Interactive. Съвсем истински започвам да се замислям дали това не е компания, спонсорирана от някоя фондация с цел спасяването на нефелни (за справка вижте речника – нефелите са хора, които не са много в час, обикновено им казваме луди) разработчици на игри. В крайна сметка и те са хора, и те имат нужда от изява, сигурно това ги прави безкрайно щастливи... Далеч съм от мисълта

да се подигравам с хорското нещастие

макар че Swarog първоначално ми навя усещането за подигравка с мен в качеството ми на играч. Брех, казах си, тъпня. Но не! Става въпрос за една изключително грозна игра с изключително разтрисащ, помитащ и не знам още какъв хумор. По-добра самоирония едва ли ще намерите някъде другаде. Но дали си струва?!

Инсталацията на играта протича, така да се каже, безболезнено. Скромното място върху твърдия диск е предостатъчно за непретенциозната графична част. Съмнявам се дали някой би се заинтересувал от музикалното оформление към нея. Що се отнася обаче до репликите на отделните герои, нещо вътре във вас ще потръпне, защото споменът – о, да –





споменът още е жив

Все още си заслужава да се сетим за .... Warcraft. След като разгледате безвкусното (по съвременна оценка) графично оформление на Swarog и го сравните със свежото (според тогавашна оценка) визуално представяне на Warcraft, то неминуемо ще достигнете до прозрението, че става дума за две много, ама много сходни неща. Дори може да се почувствате предизвикани в играта "Открий десетте разлики". Мда-а, само дето вече сме 2001 година....

В играта става въпрос за два клана, подобни на орките и на хората. Едните говорят развалено подобие на руски (лошите), другите говорят развалено подобие на немски (добрите). Инфантилно-дебилните измучавания на безподобните човечета може да ви събори от стола.

В директорията, където е инсталирана играта, ще намерите файл, наречен "How_to.exe". В него подробно е обяснено какво представлява Swarog, как се играе, защо се играе (ако се играе изобщо) и разни философски постановки относно играта като например, че в основата на всичко стоят децата (разбирайте го, както искаме). Затова и основна цел е да създадете "подходящ жизнен стандарт за постоянен прираст на населението" (цитат). За целта можете да използвате вашите селяни, които подобно на всяка втора стратегия в наши дни вършат черната работа около изграждането на селището, но за разлика от други игри тук те извършват и разплода. Абе въобще лудница!

Основната храна на вашите хора е.... ряпа!!!!

Селяците събират разнообразни ресурси, отличаващи се с безлична баналност – злато, дървесина и т.н. Тези ресурси са ви нужни, за да построите по-съвършени и по-добри сгради. Управлението едва ли може да бъде определено като сполучливо – участието на клавиша Ctrl при избора на допълнителни менюта просто озадачава.

Swarog е странна игра. Да се смееш или да плачеш – това е въпросът. Ако самоиронията и мазохизмът са ви присъщи, а идеята за поредна псевдоинтелектуална промивка ви допада, то Swarog не просто ще ви зарадва, той ще ви направи щастлив. Повечето други геймъри така и така си играят на Red Alert или някоя друга готина стратегия...

Александър Бойчев

REALTIME STRATEGY

графика	★★½☆☆
звук	★★★½☆
геймплей	★★☆☆☆
общо	★★☆☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Crystal Interactive
www.alawar.com/swarog

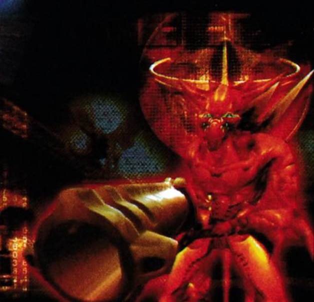
системни изисквания
Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
50 MB free HDD, DirectX 8a, DXMedia

ШОУ И НАПРЕЖЕНИЕ
в клубовете
"ВИРТУАЛЕН СВЯТ"

Турнири по всичко, вече всяка събота и неделя.
За победителите – награди, за участниците – престиж,
за кибиците – истински кибербитки на триметров екран,
музика и най-интересното в Интернет.
Разписание и регламент – www.virtualworld.bg









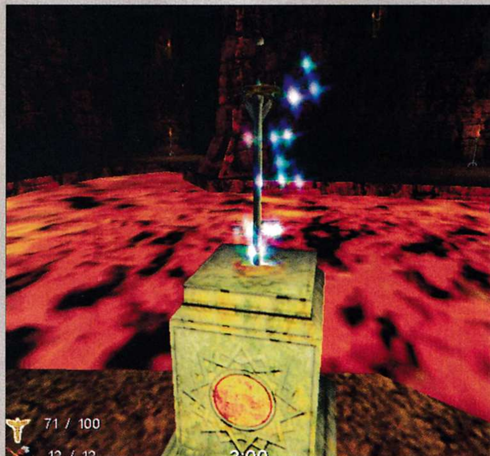


За най-добрите в България – три-четири пъти в годината
ще се провежда професионален квалификационен турнир.
Победителят (отбор или индивидуално), спонсориран от нас, ще се
състезава на международни турнири с огромен награден фонд.

"Legends of Unreal-Counter-Strike" – от тази малка перифраза на заглавието можете да си представите за какво става дума...

Legends of Might and Magic











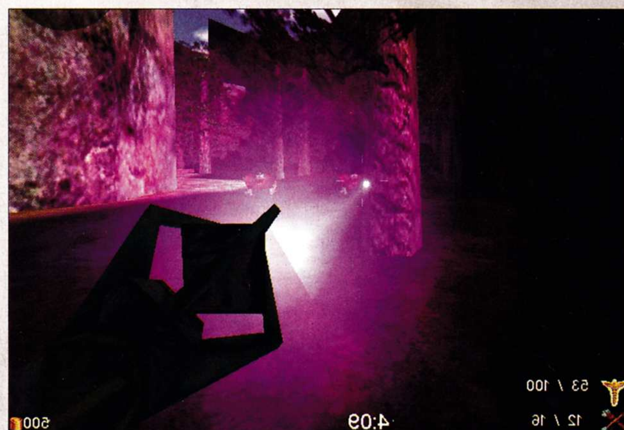
Колко от вас са си мечтали да поемат ролята на Zealot и през неговите очи да пречистят човешки Science Vessel от налазилите го зерги? Или през очите на смел GDI командос да се изправят срещу киборгите на NOD? Искало ви се е поне веднъж – и на моя милост също. Сега 3DO предоставя тази възможност на всички Heroes фенове – скоро трябва да се пръкне на бял свят и C&C Renegade, а за Starcraft shooter още няма и слухове. NWC имат вече опита как да пресъздадат Enroth и Erathia през погледа на играча, но го бяха правили само за RPG-та от M&M серията. По общото мнение на екипа, с когото тествах играта, те са се справили доста добре и с последния си продукт.

Legends of Might and Magic е първата изцяло мултиплейър M&M игра. Както и в CS, играчите се разделят на два тима от по десет души в отбор. Вие решавате дали да сте от "добрите" или от "лошите", като от това зависи какви класове герои ще можете да избирате. За тима на добрите началните са паладин, друид и чародейка, а за лошите – стрелец, амазонка и магьосник. Всеки един клас се различава не само по скина, но и по началните му оръжия. Освен стандартните играчи може да се избере и един пълководец. Той е четворно поиздръжлив от останалите и разнася най-силното оръжие в играта – меча "Ескалибур" (страшно оригинално, досега не бях чувал някой да си кръсти меча така), но неговата смърт означава и моментална победа за противниковия отбор. Засега отборът на "лошите" е малко по-силен, поради наличието на снайперист още в началото на играта, но до финалната версия се надявам двата тима да бъдат по-добре балансирани.

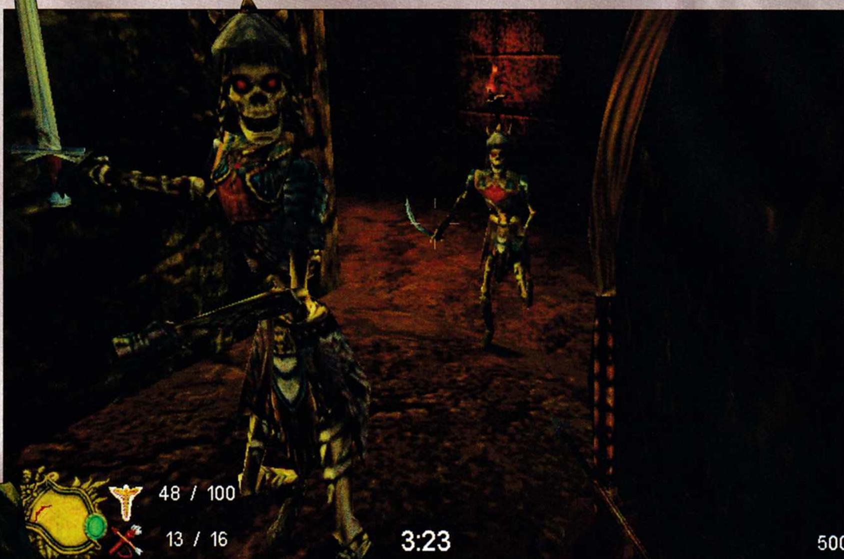
Всеки от героите започва с две оръжия – за близък и за далечен бой. Те се променят в зависимост от класа на героя. Така например паладинът стартира с меч и арбалет, а стрелецът – с копие и лък. Много оригинално е решен въпросът със zoom-а на лъка му. Според описанието му в него е заложена магия за поглед през ръцете, която многократно увеличава точността – резултатът е оръжие, почти пълно копие на Commando-то от CS. Сеещите смърт пособия можете да купувате в началото на всеки рунд, като плащате с жълтиците, събрани от вас в предишните. Да, както и в популярния напоследък екшън на Valve, от номера на избитите врагове пряко зависи дебелината на кесията и мощта на оръжието ви. Менюто за закупуване е разделено на четири подменюта: за бойни и магически оръжия, за брони и за магии. В първите две ще намерите до



3D SHOOTER
издател 1xCD
New World Computing /3DO
http://www.nwc.com







десет предмета, като Carnage Bow, Gravity Axe, Lighting staff (заместник на Magnum-а от CS) и още много оригинални оръжия (но за тях по-подробно в review-то в следващия брой). В третото меню има 4 типа брони, а магиите все още се пазят в тайна. Броните се делят от обикновена кожена до магическа, като в зависимост на това коя сте навлекли се променя скоростта и височината на подскока на героя ви.

В ранната версия, с която разполагахме, оръжията бяха недоизпипани. Въпреки че имаха доста добра система на откат и точност (опитайте да стреляте докато тичате на зигзаг, а след това пробвайте докато сте клекнали), нямаше абсолютно никакво значение в коя част на тялото е уцелен противникът. Всяко оръжие има и алтернативна стрелба, като най-оригинални ми се сториха гореспоменатите Gravity Axe – щом се забият в земята, образуват мини черна дупка и струпват всичките близкостоящи врагове, включително и вас в центъра ѝ. Естествено, и самите бойни предмети не са добре балансирани – жезълът на чародейката е сравнително силен на нормална стрелба, но на алтернативна е прекалено слаб, за да е полезен. Също така всички оръжия си имат собствена анимация, ако не са използвани в подълъг период.

Ще има няколко типа игра, като най-оригиналното хрумване е възможността да се изправите освен срещу гадовете от противниковия отбор срещу орда неутрални същества, нападащи всичко, което се движи. На някои от картите целта ви ще е да спасите заложниците... Опа, извинете имах предвид принцесата. На други – да обезвредите/сложите бомбата... ахъм, бомба ли казах, имах предвиg scroll с магия Armagedon. Има дори и средновековен вариант на Capture the flag, в случая Capture the sword, но това е подробност, иначе целта е една и съща – имате меч в точка А, вие и враговете ви сте в точки С и D, а който първи докопа меча, трябва да го занесе в точка В. Ако пуснете на нивото да се шматкат и неутралните изродчета, само си представете какъв купон настава – както си стреляте по колегата Ludosganchev и чакате съотборника ви Ak'bar да ви помогне в гръб, ви се нахвърлят два скелета, придружени от личч, а в близката далечина се мярва освирепял титан. Животните също не са пощадени от бъга "нацелвам те от майната си" и много често ще си задавате въпроса: "Абе защо не виждам кой стреля, а кръвта ми главоломно пада?" – но предполагам, че във финалната версия този, а и много други дребни пропуски ще се оправят. А ако сте сам или само двама, можете да се пуснете в мощен cooperative срещу фауната на нивото.

Предвидена е и соло игра, в която ще можете да се опитате сам да убиете цялата паплач, населила полянката между две селски къщурки или да играете срещу ботове.

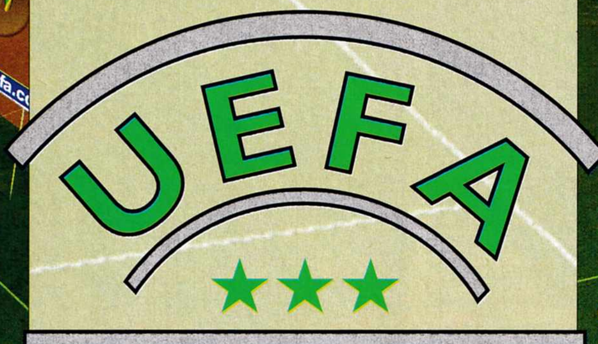
Графиката на играта е направена с Lith Tech Engine 2.05 – подобрена версия на този използван в No One Lives Forever. Самите фигури са също доста красиво направени, а след като спасите принцесата и хвърлите едно око на тялото ѝ, можете да се замислите по въпроса "Как точно се използват самотните принцеси по предназначение?". Архитектурата на нивата също е много оригинална, има и такива с течаща вода, а влезете ли в нея, веднага ще забележите промяна в картината. Винаги има повече от един път до целта ви, но и винаги по-краткият и привидно по-лесният е миниран. За съжаление и тук се повтаря бъгът от CS, при когото, в случай че защитаващият отбор реши да тръгне в атака, атакуващият ще бъде сразен за отрицателно време.

Заедно с официалната премиера на LoM&M ще се пуснат няколко високоскоростни сървъри за игра през Internet, но алтернативата за българския геймър си остава кварталният клуб. За финал ще кажа, че на предварителните тестове емоциите на играещите бяха доста силни, за това при по-добри стечения на обстоятелствата това може да е така дългоочакваният детронатор на CS.

Георги Панайотов

Ако яко ви се е доиграл футбол на PC-то, само тогава опитайте Uefa Challenge. В противен случай ще ви скъса нервите







UEFA Challenge

Не знам защо, но напоследък, когато взема да пиша за някой футболен симулатор, все попадам на разни недоносчета. Може би просто защото Electronic Arts наложиха стандарт в този жанр и всички останали разсейки бледнеят пред хита FIFA. А може би на разните там фирмички им е писнало да се потят пред сериозните си проекти и тотално забравят, че има фенове, жадни за поредния добър футболен симулатор. Добър пример за това е и порочното спортно недоразумение Uefa Challenge. То май е плод на кратките предсмъртни гърчове на недоразвити гейм-девелопъри, които явно не са способни за нещо повече... За да не бъда обвинен в брутално оплюване, още от самото начало искам да се застраховам – играта не е отвратителна, тя просто не е хубава (даже и като гледка за окото). Не става и за запълване на времето,

просто не е хубава!

Не е радостно и това, че претендира за челно място сред футболните игри, а всъщност не предлага абсолютно нищо ново. Дори не използва и стари изпитани бабини рецепти за качествен виртуален мач. Да започнем с това, че из менютата можете да бродите само с клавиатура! От долу на екрана ви постоянно ще святка надпис, напомнящ за досадните конзоли. "Press 1 to Confirm, Press 2 to Cancel". И това ако не е гавра! Модифицирали пичовете от Infogrames игрица, ама забравили да махнат конзолните лекета от нея... ех, ех! Но нищо, всичко това се преодолява, зарязвате слепналата се за ръката ви мишка и се опитвате да намерите бутоните "1" и "2" по клавиатурата. Оказва се, че авторите не са имали предвид цифрите, а просто са решили да нарекат така Enter и Escape. Хе-хе. Нататък, играта продължава в абсолютно същия дух.





FC Barcelona

Конзоли – какво да ги правиш!?

А иначе по време на мачовете съм сигурен, че ще изживеете едно голямо мъчение. Всички фигурки – които, признавам, са нарисувани добре – се движат бавно-бавно, като че ли са остарели преждевременно докато е зареждала играта! Това в началото не дразни, но след като поиграте някоя и друга минута, ще разберете колко е неприятно – просто къса нервите. Все пак футболът е динамика, а не бавна и мудна игра. Ако авторите се бяха сетили поне да сложат из менютата и бутон за настройка на скоростта... Но спокойно, това май го няма по конзолите – press 1+2+....

Като става въпрос за графика и звук, мога да кажа едно – Uefa Challenge е нарисувана добре. Не е сред най-прекрасните творения на компютърните аниматори, но поне е нарисувана сносно. Футболистите си имат лица и се движат достатъчно реалистично (като не забравяме бавните им движения, естествено!). Разбира се, класата на FIFA е далеч напред. Освен това из менютата има разни интересни попадения – единственото хубаво нещо, пренесено от конзолната версия. Готина е настройката "шанс за промяна на климатичните условия". Слагаме 25% вероятност за дъжд и се молите богу да не завали! :-)

Накрая ще ви кажа, че има и българско присъствие в играта. Участваме с отбора Sofia (?!), който е съставен от несъществуващи футболисти!

Орлин Широв

FOOTBALL SIM

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★
общо	★★



издател *1xCD*
Infogrames
http://www.uefachallenge.com
системни изисквания
PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
260 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

Вие сте амбициозен мениджър, правите отбор и побеждавате. Ще се изправите срещу големите. Вие сте айсбергът, който ще натроши титаниците. Вие сте Giant Killers, казват създателите на играта и автори на тази "свръхоригинална" метафора

GK2

Излезе поредният фантом. Да, фантом! Giant Killers 2 определено е някакъв апокриф, защото аз поне не бях срещал Giant Killers 1. Какво ли ги е карало да си измислят име тези пичове...сигурно е някой кильр. А може би той е бил Giant и е бил вторият син в рода, та и оттам Giant Killers 2. Ама какво убива и на мен не ми стана ясно, а и защо ли ги е накарал да си сложат такова име? Всичко това остава една загадка за геймърите по цял свят.

Една неразгадаема мистерия!

А всъщност в самата игра няма абсолютно нищо мистериозно. Това е един съвсем обикновен футболен мениджър, изглеждащ доста по-добре от Championship Manager (да ме прощават милиардите фенове на Земята и съседните планети). Както обикновено, ще ви се наложи да се занимаете с едни избран от вас отбор и да го изстреляте на върха! Това става само с английски отбори от всички дивизии, като отново можете да хванете някой преуспяващ тим и да го задържите по върховете на класациите или да си изберете затъващи в помия и гнус юнаци и да ги издърпате от дупката на дъното на таблиците. Имаме всички треньорски и шефски функции, като купуване и продаване на играчи, определяне на победни тактики, стратегии и системи и работа с бюджета на отбора. Естествено, отново не е включена възможност за работа с извънклубни въпроси. Примерно приятно е да си строиш фитнес салони, тренировъчни центрове, болници и хотели през времето, докато чакаш следващия мач. Но за съжаление няма... пак само чист футбол. Футбол, ама куц... По време на мачовете можете да следите развоя на събитията единствено и само в текстов режим – чрез съобщения за по-интересни събития. Примерно вратарят ви се контузва или еди-кой си вкарва гол... За съжаление нямате възможност за преименуване на играчите си, но това не ви пречи да кръстите мениджъра си (т.е. вас) както си решите.

А иначе в графично и звуково отношение играта е добра! Естествено, няма виковете на истинска германска публика от мача Вердер:Бохум от 1973-та, както в Championship Manager, но пак звуците са добри.

Графиката е семпла

но хващаща окото и лично на мен ми допада. За фон отново се въртят картинки с футболисти, които обаче са добре подбирани и не пречат на играта. Относно информативността на този футболен мениджър е ясно едно – няма толкова много инфо, както в гореспоменатия динозавър. Това сигурно поражда маса тъжни погледи, защото, убеден съм, повечето от вас се кефят да четат историята на отбора на Таити. От друга страна обаче радостно е, че не само заклети фенове биха могли да изпитат удоволствието в ръцете си да държиш цял един отбор..

Орлин Широв

SOCCER MANAGER

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Online
http://www.on-line.co.uk

системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

Отново една романтично-приказна история ще ви върне към света на всемогъщи магьосници и божества. Напрегна екшън обстановка, амазонка и зъл магьосник — малка част от емоциите, които ще откриете в дебрите на злото

Resurrection
The Return of the Black Dragon



Ако и вие като мен сте си нагнали по Blade of Darkness, горещо ви препоръчвам и тази игра. Историята отново се развива в свят, наподобяващ този от фентъзи романите. Принц Бертран от Айрос се жени за дъщерята на краля на Саграс. Това е съюз, който е изгоден и за двете страни. Ахивоугз – първосвещеник на демоничния бог Азоугараз – е избран от господаря си, за да се грижи за черния му дракон, чрез когото богът черпи сили. Във вените на люспестия звяр се влива жизнената сила от душите на жертвите му. Ахивоугз трябва да осигури достатъчно души, за да бъде завършен кръгът на развитие на дракона. Тогава демонът ще има силата да премине през портала и да нахлуе в нашето измерение. Ако рицарите от Сиул не бяха се опълчили срещу това сатанинско деяние, змеят би завършил кръга на развитие отдавна. В миналото е имало тайно изграден храм, чиито цели обаче са били разконспирирани. Рицарите освободили душите и предотвратили изпълняването на тъмното деяние. Те обаче не успели да отнемат живота на заговорниците...

Сега Ахивоугз и демоничното животно пътуват на юг в търсене на място, където то да развие способностите си. На пристигане в Саграс Ахивоугз и свитата му срещат царя и му даряват едно изумително същество – уникален черен дракон. В замяна получават благосклонността на владетеля, който, замаян от красивата си придобивка, им дава разрешението да построят храм на бога си в столицата на кралството.

Принцът обаче чувства, че зад добрите намерения на гостите се крие нещо много по-дълбоко, тъмно. Споделяйки своите съмнения с краля, той получава единствено разрешение да посети строежа и да разследва случая сам. Това обаче смущава плановете на Ахивоугз и ги поставя в опасност. Чувствайки се заплашен, той заповядва на своя ученик Доменикус да се отърве от натрапника.

Оттук нататък Доменикус, Гау и Дайко се забъркват в приключение, чиято цел е да попречат на пъклените плановете на Азоугараз.

Героите,

които споменах, са и тези, които попадат под ваше управление.

Доменикус е извънбрачен син на Азоугараз и млада вещица, която богът прелъстява с коварни обещания за безсмъртие, ако износи детето му. 18 години след раждането му обаче праща първосвещеника си, за да отнеме детето и да го обучи. Душата на майката е окована и обречена да не намери покой. Доменикус служи вярно на баща си, но търси начин да освободи душата на майка си и да отмъсти на виновниците, които са го осъдили на вечни страдания. Това е герой с донякъде злодейски инстинкти – крие се в сенките, пълзи по тавана, промъква се незабелязано. Използва подлост, изненадващи атаки, краде. За мен е най-интересният от тримата.

Гау е най-добрият рицар в цялото кралство Айрос. Той е най-силният герой. Разчита предимно на хладните оръжия и здравия бой за своите мисии. Помага си и с магии.

Дайко е готината амазонка, без която напоследък май не минава никой екшън. Освен радост за окото тя има много по-важна цел. С нея ще минавате мисиите, в които се изисква не толкова груба сила, колкото магия. Тя може да насочи силата си в магически гранати, да

3D ACTION ADVENTURE

графика	★★★★☆☆	PC CD ROM
звук	★★★★☆☆	
геймплей	★★★★★☆	
общо	★★★★☆☆	

издател 1xCD
Dinamic Multimedia
http://web.jet.es/wisefox/Resurrection/
системни изисквания
P 200 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
440 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video

предусеща опасността, да убива злото в душите на враговете и да става невидима за тях. Разполага със забележителна психическа дарба. Тя всъщност е рицар от Сиул, тръгнал по петите на бегълците.

Играта е с относително линейно развитие на фабулата.

Мисиите

са осем:

1. *Резиденцията на принц Бертран:* тъмният пророк Ахивоугз ви изпраща да инфектирате принца и да се измъкнете незабелязано без да оставяте следи.

2. *Ковачницата на Огул:* Гау е изпратен от бащата на принца, който се е разболял тежко, за да разследва произхода на инфекцията. Героят ви решава да потърси помощ от ковача Огул. Той му разказва за вярване, което има силата да заразява по този начин. Истински ценно обаче се оказва вълшебното оръжие, което той получава и успява да спечели битката срещу механично магическо чудовище.

3. *Пренаселеният град:* Дайко, която е по петите на злосторниците, попада в столицата на Саграс, където сред населението е пламнала епидемия и трябва да спаси душите на живите. Така обсебените няма да могат да предадат силата си на демона. Междувременно открива два скрити храма и трябва да попречи на сатанинските им дела.

4. *Развалините на храма:* пътувайки към Саграс, Гау попада в изумителен храм. Той е завзет от гоблини и нашият човек трябва да го освободи, защото е използван за нечисти цели.

5. *Фортът на робството:* Доменикус или Дайко, след като разбират, че Гау е бил пленен решават да го освободят и да използват помощта му за изпълнение на личните си цели.

6. *Фортът на робството (2):* Гау попада на арената и трябва да се справи с гладиаторите и да се измъкне.

7. *Замъкът на Айрос:* Доменикус разкрива на Гау за плановете на свитата на Ахивоугз, която се е отправила към Айрос. Гау се връща, за да помогне.

8. *Фортът на Азоугараз:* след като храмовете на Азоугараз са унищожени, идва и неговият ред. Дайко или Доменикус отиват във форта му и преминават в другото измерение, за да се справят с източника на всички злини...

Според мен историята е много ценна, което е предимство пред повечето игри в жанра. Това е и причината да я засегна така обширно, но от първостепенна важност си остава и чистият туланик. Нещата тук обаче не стоят така просто. За да има успех нападението ви, хубаво е да имате идея за най-основните

правила в боя

Важно е да обръщате внимание на специалните способности на героя, с когото играете. Имайте предвид, че по-сложните и животоотнемащи удари ви костват повече време, през което сте уязвими. Ако противникът е блокирал атаките ви, можете да спрете да го налагате са секунда, но важното е веднага щом премине в нападателна позиция, да го подхванете отново. Не задържайте блокирани гадовете до стената (или ако сте много любопитни, го направете, но първо дайте един бърз save)! Когато ви нападнат няколко противници, това има и плюсове и минуси. Пазете си гърба, но не забравяйте, че докато вниманието ви е насочено към един (най-добре към най-силния), останалите не винаги се защитават. Освен това можете да засегнете няколко противници с един удар. Ако сте на предела на силите си, можете да напуснете бойното поле, но не забравяйте, че опонентите ви следват по петите и рискувате да алармирате и техните приятелчета за присъствието си. Ако ще нанасяте изненадващ удар, трябва да следите внимателно маршрута на жертвата и да нападнете в момента, когато започва да се отдалечава (с гръб). Разучете добре и отбранителните техники, защото без тях няма да напреднете много.

Можете да тренирате уменията си и усъвършенствате тактиките си срещу всеки противник, който сте срещнали в играта, като играете във Fight Mode.

Ако не подходите към играта с прекалено големи очаквания, ще останете доволен – до следващата подобна.

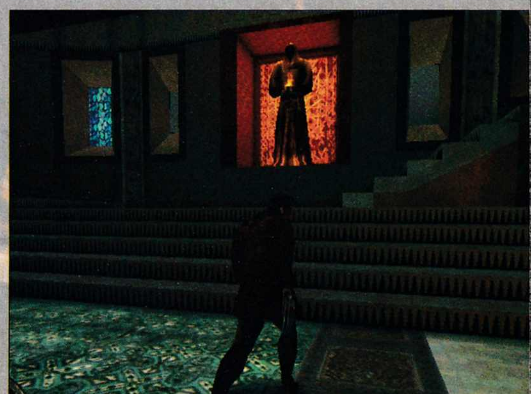
Лили Стоилова













TROPICO

Tropico – повече от поредната икономическа симулация, повече от някаква си стратегия в реално време. Тя не е поредният несполучлив опит на нескопосани програмисти да направят хубава игра. Tropico е просто невероятна.

Tropico с гордост може да бъде определена като "най-добра икономическа симулация на първото полугодие". Оценката ми е сравнително предпазлива, тъй като не се знае какво ще излезе до края на 2001-ва, но при всички положения тази игра е така дълго чаканата глътка свеж въздух за феновете на икономическите симулации. Дай боже повече такива игри. Еуфорията по отношение на Tropico меко казано ме владее. Всъщност в играта едва ли ще намерите нещо революционно по отношение на геймплея. Напротив.

Тя оперира с набор от добре познати ни начини за икономически просперитет и на практика няма да изправи пред неразрешими загадки запалените фенове. Останалите играчи, които просто са решили да опитат нещо различно от поредното RPG или кръвопролитен екшън, ще успеят (стига да искат) да навлязат в Tropico след съвсем кратък опознавателен период.

С какво тогава се отличава от всички останали игри? Какво е толкова по-различното, което ме кара да издавам нечленоразделни звуци на задоволство само при вида на моите бодри поданици? Чисто и просто

атмосферата в играта

– онова особено качество, твърде подценявано понякога, което обаче е в състояние да превърне една игра в нещо повече от пореден представител на жанра си. Все пак обаче мисля, че е време да ви запозная и накратко с малко от историята.

Вие сте "El Presidente". Демек президентът. При това вие сте държавен глава на малък карибски (означава латиноамерикански) остров на име Tropico. Разполагаме с върховна власт, сравнима с тази на Бога. От вас зависи дали жителите ви ще са сити, дали ще имат достатъчно забавление, дали ще разполагат с Истински покрив над главата (за това малко по-нататък), дали ще имат работа, дали ще са политически доволни... Ако някога сте си мечтали да сте президент, заповядайте – тук ще изпитаме тръпката на властта в пълната ѝ сила, тя ще ви зарази, разтресе... но причинява и световъртеж, така че трябва да внимавате да не паднете от стола, пардон, от престола. Като редови представител на карибските държави, известни още и като бананови републики, вие сте в пряка зависимост от двете велики сили – САЩ и бившият СССР. Както виждаме, Tropico е в състояние да ви върне назад във времето и да си спомните с умиление за отминалите години. Приятелството с двете велики сили носи дивиденти – кеш! В зависимост колко демократичен или ориентиран към работническата класа сте, получаваме стимули под формата на суров кеш. Отношението на великите сили към вас се мени постоянно и построяването на някоя фабрика ще вдигне кинтите от Щатите, но ще сбръчка челата на управляващите в Кремъл. Приятелството с Щатите има и още една положителна черта – стимулира богатите американски туристи да харчат мазните си долари във вашите хотели, казина и барове. Но както е известно, комунизмът в Латинска Америка е основна гордост за всички симпатизанти на Ленин и разказите за Че или гордостта на народа – Фидел Кастро, са най-малкото отражение за ситуацията в карибския регион.

Политическата власт е икономическа, а икономическата власт е политическа. Затвореният кръг тук действа в пълна сила. Функциониращата индустрия е гаранция за икономиката ви като цяло, стимулираната ви като цяло икономика е гаранция за нарастването на количеството налични пари, количеството налични пари ви позволява да строите повече, което от своя

ECONOMIC SIM

графика	★★★★☆
звук	★★★★★
геймплей	★★★★☆
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Gathering of Developers
http://www.tropico.godgames.com

системни изисквания
P 200 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/NT/2K
820 MB free HDD, DirectX 8, 3D Video

страна ви осигурява доволни граждани, а доволните граждани са с политически правилна ориентация – работят повече, откъдето следва, че индустрията (икономиката) ви цъфти. Естествено, нещата изглеждат прости, но далеч не са. Съвсем като в реалния живот.

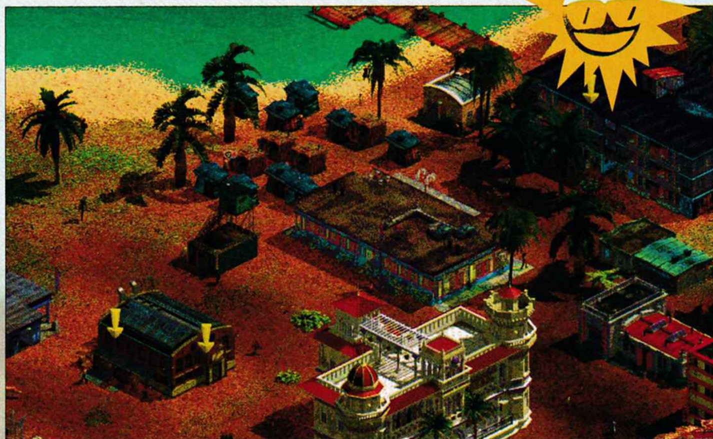
Играта започва с изключително приятна анимация, която ви показва улиците на един град. Качеството на началната картина е сравнимо с това на игри като Little Big Adventure (който не си спомня – един такъв елипсовидно-кръгло별ат младеж с интересна опашка, който подскачаше и.. но това е една друга история) – семпло нарисувани картинки, в които правилните геометрични форми надделяват, а усещането е по-скоро от анимационен филм. След кратката начална опознавателна разходка вие попадате в двореца на ел Президенте (колко жалко, че хартията не може да пресъздаде невероятния тембър на гласа зад кадър и начина, по който той произнася тази думичка).

Съществува опцията туториал, която е горещо препоръчителна. Не защото ще научите нещо чак толкова ново или нужно ви, за да просперирате в играта (както се оказа после, гадният туториал спестява доста от малките тънкости) – разберете, че просто не можете да изпуснете този поток от английски думи с невероятен испански акцент, които ви обясняват, че това е къща, а това е ферма. Tropico е Доказателството с голямо "Д", че добрите звукови ефекти могат да правят чудеса. През цялото ви управление, при всяко ваше действие, в ушите ви ще кънти приятна салса а ла Buena Vista Social Club. Освен музикалното оформление поощрение заслужават и потракването на секачите, чуковете на строителните работници, проскърцването на електроцентралите и въобще всеки специфичен звук в играта.

Както вече стана дума, трябва да изградите

функционираща икономика

на малкия карибски остров Tropico. Съществуват две опции за игра – предварително направени сценарии и произволно



генерирана карта. Има възможност и да доиграете започнатия туториал. Един съвет – не избирайте сценариите, ако не сте абсолютно сигурен в способностите си да изграждате инфраструктурата на острова – те са дяволски трудни. Много бързо се оказвате без кеш и загубите почват да се трупат, а без кеш сте загубен. Затова настройте карта по ваш вкус.

Както всяка функционираща икономика, и тази на Tropico се гради на два основни стълба – селско стопанство и индустрия. Освен тези два основни отрасъла мо-



жете да развивате и активен туризъм, който носи стабилни приходи. На пръв поглед сравнително елементарни зависимости, но първото впечатление лъже. За да изградите вашето стопанство, вие се нуждаете от работници, от много работници. Тъй като управлявате острова, първоначалният източник на свежа работна ръка ще бъдат имигрантите. По-късно в играта вашите тропиканци ще започнат да се размножават и по този начин лека-полека ще стабилизирате прираста си. Първото нещо, което трябва да направите, е да осигурите храна и подслон за хората. Докато се построят първите жилища, гражданите на Tropico, подобно на всички свои латиноамерикански събратя, изграждат малки, гадни и миризливи бидонвили. Къщата в бидонвила представлява схлупена купчина ламарини. Първоначално върши работа, но в един момент гражданското недоволство започва осезаемо да забавя

производствените процеси

Изключително интересна опция в играта са президентските укази. Те се простират от провеждането на рекламна кампания за туризма през мерки за подобряване качеството на живота до подкупи и външнополитически интриги. Без тази си опция Tropico не би притежавала и половината от чара си. Благодарение на президентските укази вие наистина имате пълно влияние върху случващото се в държавата.

Не мога да спестя обаче и няколко си забележки по отношение на геймплея. Така например никъде не става ясно колко от жителите ви работят, колко от тях се нуждаят от подслон. Дребни, но крайно изнервящи в напредналия стадий на игра недомислици. Степента на трудност също би могла да бъде по-ниска. Дори в лесните мисии можете да си устроите зверски батак.

Двете страници не стигат да ви разкажа за всички чудатости на тази невероятна игра. Един съвет – не я играйте!!! Така ще се запалите, че като нищо може да пропуснете нещо интересно, като например рождения ден на някой роднина или ежедневната вечеря. Просто неописуемо...

Александър Бойчев

Видяла жабата, че подковават коня и тя си вдигнала крака или как Blackstar Interactive създадоха една посредствена икономическа стратегия

OIL TYCOON

Ако имате афинитет към добива и търговията с петрол и кроите планове за светло бъдеще като петролен шейх, ще ви обземе първоначален ентусиазъм, когато видите Oil Tycoon – игра с претенциите за икономическа стратегия в петролния бизнес.

Стартирайки с капитал от 5 милиона долара и амбицията да завладеете света, вие се втурвате към нефтените кладенци, разпръснати по цялата земя – Саудитска Арабия, Тексас или Баку. Първоначално се заемате с проучвания и сондажи. След като намерите нефтено находище, закупувате необходимото оборудване и наемате квалифицирани кадри. Вече сте готов да се включите в търговията с петрол. Започвате да продавате добитата суровина на рафинерии, като следите къде е най-изгодната цена. Желателно е отделните браншове на компанията ви да са в различни краища на земята, за да имате удобен достъп до повече възлови центрове, изкупуващи суров петрол. След време може да построите собствена рафинерия и корабостроителница и така да спестите от таксите за наем и поддръжка на транспортните танкери. Необходимо е да изградите лаборатории за анализ, където учени и инженери разработват нови технологии в областта на нефтопреработвателната индустрия. Поемате и отговорността за благоустройството на градовете, в които са вашите сонди – строите пътища, училища, болници и центрове за развлечения. Разрастването им е гаранция за високия ви рейтинг, който покачва цената на вашите акции на борсата. Може да теглите краткосрочни или дългосрочни заеми от банката, но размерът им за жалост е ограничен. Така с упоритостта на Рокфелер постепенно се превръщате в доминираща фигура в световен мащаб.





Звучи обещаващо и завладяващо, но, уви – подългият престой в света на Oil Tycoon е изнервящ и ви кара да се чувствате неудовлетворен и измамен.

Управлението на играта е мудно

и абсолютно несъвместимо с динамиката на една уважаваща себе си стратегия в реално време. Няма нито един бърз клавиш и вие тичате през глава от едно меню в друго като използвате единствено и само вашата мишка. След многочасови лупинги ви е все едно дали ще банкрутирате или триумфирате. Съществува и вариант за игра в по-бавния turn-based mode, но и това не е спасение от несъвършенствата на Oil Tycoon. С ужас започвате да се питате къде се намирате, тъй като отделните градове са с еднаква архитектура. Blackstar Interactive щедро обещават на сайта си триизмерни обекти, но от тях няма и следа.

Графиката е посредствена, наивистична и плоска. Същото може да се каже и за звука – архаичен и скучен. Добре, че вървят музикални cd-та докато мерите сили с конкуренцията. Може да играете срещу пет противници с поведение на истински финансови акули. Не можах да намеря ентусиаст, с когото да се състезавам в multiplayer режим, но Oil Tycoon е истинско изпитание дори и за улегнали и спокойни хора. При изобилието от икономически симулатори съм сигурен, че може да намерите по-подходяща игра и да с радост да забравите за загубените часове с тази неуспешна стратегия.

Васко Чаворски

ECONOMIC SIM

графика	★★★☆☆
звук	★★☆☆☆
геймплей	★★☆☆☆
общо	★★☆☆☆

PC CD ROM

издател *1xCD*
Blackstar Interactive
http://www.oil-tycoon.de

системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
150 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video





Поредната икономическа симулация в жанра на реалновремевите игри, поела нелекия път да покорява сърцата на верните фенове. За кокала и подкупа

ECONOMIC WAR

Стратегиите в реално време са нещо много хубаво. Но кога за последен път родният ви град е бил нападнат от космически насекоми, триметрови мутанти или полудели роботи убийци? А и кога още в първата мисия на някоя игра сте разполагали с най-високото технологично ниво? Или достатъчно ресурси за организирането на качествено меле? За съжаление или радост сюжетите на повечето RTS-и ни отдалечават на огромни разстояния във времето и пространството. Почти задължителни моменти са: хубаво и добре подредено общество, боядисани в бяло къщички, дворове с люлчици и тонове детски смях, които изведнъж са сринати от подъл съюзник, нашественик, извънземно или природен катаклизъм. Игрите, които малко или много се доближават до реалния живот, определено са в малцинство. Обикновено се забавляват със събития, отстоящи на поне петдесетина години. Ето защо винаги ми е било интересно, когато се появи нещо ново, семпло и най-вече близко до действителността. Economic War се оказа именно това. Тя е малка сладка стратегия, пряко свързана с някои от исконните начала на човешкото съществуване...

Големият кокал,

парчето кекс и тоновете финикийски знаци са явните двигатели на милото ни общество от поне три хиляди години насам. Реалните причини за войни, колонизации, кризи и банални научни открития са скрити зад добре поддържани икономически интереси. Идеята на стратегията е проста – играчът е глава на държава и управлява с "железния" си юмрук. Крайната цел е ясна – световно господство или поне пълен монопол в даден отрасъл.



Стратегията е забавна. За съжаление сингълплеят ѝ е направо миниатюрен. Възможните мисии се превъртат за по-малко от ден. Е, в случая количеството е отстъпило в полза на качеството. Достъпните пет сценарии са наистина весели и увлекателни. В първия се повтарят събитията около Студената война и по-точно събирането на безкрайни арсенали. Номерът е да се натрупа количество оръжие, способно да дезинтегрира половината Слънчева система. Вторият сценарий се занимава с хранителна криза, която се развихря нейде из първото десетилетие на настоящия век. Износът на царевица и биотехнологиите се превръщат в най-добрия приятел на човека. Третата история е свързана с пазара на мобилни телефони и всякакви преносими електронни джаджи. Четвъртата разисква петролна криза, петата – недостиг в доставката на работещи човешки органи. Във всеки от сценариите има десетина основни действащи страни. Половината от държавите за всяка една мисия са неизбираеми. Допустимите за контрол нации не са много. Комплектът обикновено включва САЩ, Великобритания, Китай и Русия. Всяка една от страните има своя отделна моментна цел. Разнообразието е голямо – от провал на правителството на Китай до достигане ранг на

Втори износител на домати

в света. Воденето на действието е повече от брутално. Общата максима е "целта оправдава средствата". Шпионаж, контрашпионаж, подкупи, заплахи – всички малки бижута на световната дипломация се

ECONOMIC RTS

графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Montecristo
http://www.montecristogames.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
250 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video







използват с пълна сила. Един средностатистически йезуит би се изчервил, ако види поне половината от подходите, които се прилагат в тази игра. Международните отношения в повечето случаи са силно обтегнати. Подписване на договор с Куба може да доведе до световен конфликт за по-малко от тридесет секунди. В подобни ситуации някой враждески настроен индиец заплашва с оръжие, което изстрелва още преди разпращането на официалните ноти. Войната може да разреши много проблеми, но обикновено ражда пет пъти повече. Много по-добре е да се намери съответният чуждестранен чиновник. Подкупите в играта валят като из ведро. Правилният подарък на подходящото място и време може да замести неколкомесечни преговори и цял ракетен батальон.

Играта до голяма степен не предлага нищо ново – присъстват ресурси, сгради и комплекси развиващи технологии. Оръжейната система е в стила на добрия стар другар Хрушчов. Военните заводи правят само ракети. Част от тях се използват за защита, други за непреднамерени агресии. По принцип една ракета гърми една постройка. Сградите имат възможност за "самопоправки". Заводите, мините и т.н. имат производствен цикъл един месец. Каквото правят, правят го за тридесет дни. Складове и тем подобни неща отсъстват. Стоките са в непрекъснато обръщение.

Графиките

на играта са адски приятни – от менютата, през портретите на световните лидери до картинките по картата. Физиономиките, с които можете да окичите ръководителя на страната, която управлявате, са достатъчно, за да задоволите и най-извратените си изисквания. Присъстват всички раси от най-светлите представители на Скандинавието през тъмните балкански и азиатски субекти до още по-тъмните жители на африканския континент. Играта е изпълнена с малки сладки анимирани детайли. Качеството на повечето от тях е наистина добро. Заводите, мините и рафинериите живеят свой собствен живот и се поклащат в някакъв определено неразбираем ритъм. Особено забавни са бунтовете, вдигани от недоволни гласоподаватели – по улиците излизат малки човечета с плакати, които биват атакувани от миниатюрни полицейски количкi. Някои от тях имат дори и водни пръскалки, с които отбиват протестантите. Друг весел момент е ракетното нападение. И по-точно голямото червено копче, което трябва да се натисне, за да се задействат "смъртоносните" машини.

Музиката и звуковите ефекти са незабележими. Не се различават по нищо от коя да е друга стратегия. Качеството им е добро. Но всъщност едва ли някой би успял да прецака писукания от този ранг.

Управлението

над действието е сравнително лесно. В случая мишката е най-добрият приятел на всеки световен лидер. Командите, които се дават, не са кой знае колко сложни. Менютата са лесни за ориентация. Туториал присъства и е разделен на няколко части. Хубавото е, че за разлика от повечето игри мисиите в него са много кратки. Не отнемат повече от десет минути, а обясняват основните правила и действия. Същевременно голяма част от по-малките детайли си остават скрити и се предлагат в течение на самото действие.

Като цяло Economic War е добра, дори много добра. Не предлага нищо кой знае какво, но определено заслужава да се види. Изиграва се бързо и осигурява поне половин ден качествено забавление...

Сергей Ганчев

Просто Играта за всички фенове на жанра адвенчър. Дългоочакваната трета част вече е факт и е време за нови амбиент изживявания.

MYST III EXILE

...И отново не знам откъде да започна. Винаги става така, когато прекалено много се вълнувам, а през последните три дни сигурно съм спал не повече от 5-6 часа. Причината е ясна! Ясна е вече толкова дълго време и ме държеше в напрежение близо две години. Колкото повече приближаваше датата на издаване, толкова повече се боях да не бъда разочарован за пореден път. От друга страна се успокоявах с факта, че издателите Presto Studios до този момент не са правили нито една погрешна стъпка. Още с първата си издадена през 1993 г. игра "The Journeyman Project" се разбра, че в компанията работят невероятно креативни хора. Всъщност отначало Presto е основана от осем младежи, които взимат назаем пари от родителите си и решават да наемат малка къща, където да се затворят заедно с мечтите и идеите си. През следващите две години те успяват да продължат "JP" с още три серии: Buried In Time, Pegasus Prime и Legacy Of Time.



1993-та е знаменателна за тях – на пазара излиза MYST. Играта преобърна тотално представите за компютърни забавления по това време и няколко милиона семейства останаха по домовете си, докато на разрешат всички загадки и пъзели от първата част. Четири години по-късно Cyan издадоха и продължението на историята – RIVEN. Играта изглеждаше доста убедително в графично отношение, като и до този момент се счита за образец в жанра.

Влиянието на MYST по света е толкова голямо, че дори се превърна в нарицателно за всички клонинги, които междувременно се появиха на пазара, като повечето от тях се провалиха с гръм и трясък. Поредицата MYST се превърна в еталон за перфектната игра, за неповторимо приключение и емоция. Не е нужно да обяснявам защо на времето реших да кръстя геймърското предаване по MM именно така. Ако тръгнем да задълбаваме прекалено много в търсене на значението на думата, ще открием просто един "корен" (myst – съкратено от mystical – мистично). Тези четири букви са достатъчно емблематични и съдържат цялата атмосфера и магия, присъстваща в трите части на играта.

ADVRENTURE

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

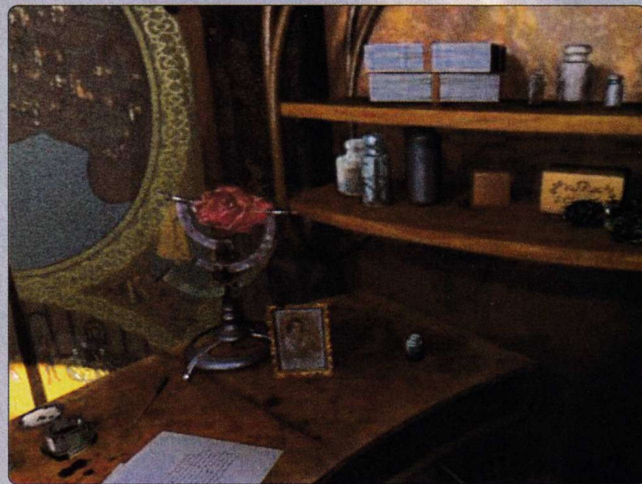
PC CD ROM

издател 4xCD
Ubisoft
www.myst3.com

системни изисквания
P 300 MHz, 32 MB RAM, Win 98/ME
300 MB HDD, DirectX 8+, 3D Video









Когато през миналата година излезе RealMyst, стана ясно, че Exile ще бъде безкомпромисен. Създаден в доста комерсиален мащаб, MYST III:EXILE стои на страна от помпозната 3D версия на първата част. Целта, разбира се, е играта да достигне до възможно повече потребители, най-вече с достъпните си системни изисквания. И този път е заложено на класиката, в която все пак присъстват изключително много нововъведения.

Но нека започнем с

историята

MYST3 представя новия герой в поредицата (ролята се играе от Brad Dourif, участвал в "Полет над кукувиче гнездо") – съкрушен от мъка човек, чийто свят е унищожен от Sirrus и Achenar – синовете на Atrus и Catherine.

Въпросният човек дълго време се укрива в създадени от Atrus измерения, изчаквайки удобен момент за отмъщение. Междувременно писателят и съпругата му успяват да възстановят контакт с цивилизацията Д'ни, която стои в основата на историята. Хората Д'ни притежават уникалните познания за така наречените "свързващи книги", които могат да пренасят човек от един свят в друг. След като в Riven техният дом бива почти унищожен, Atrus се надява да успее да положи основите и да възстанови отново пълния му блясък.

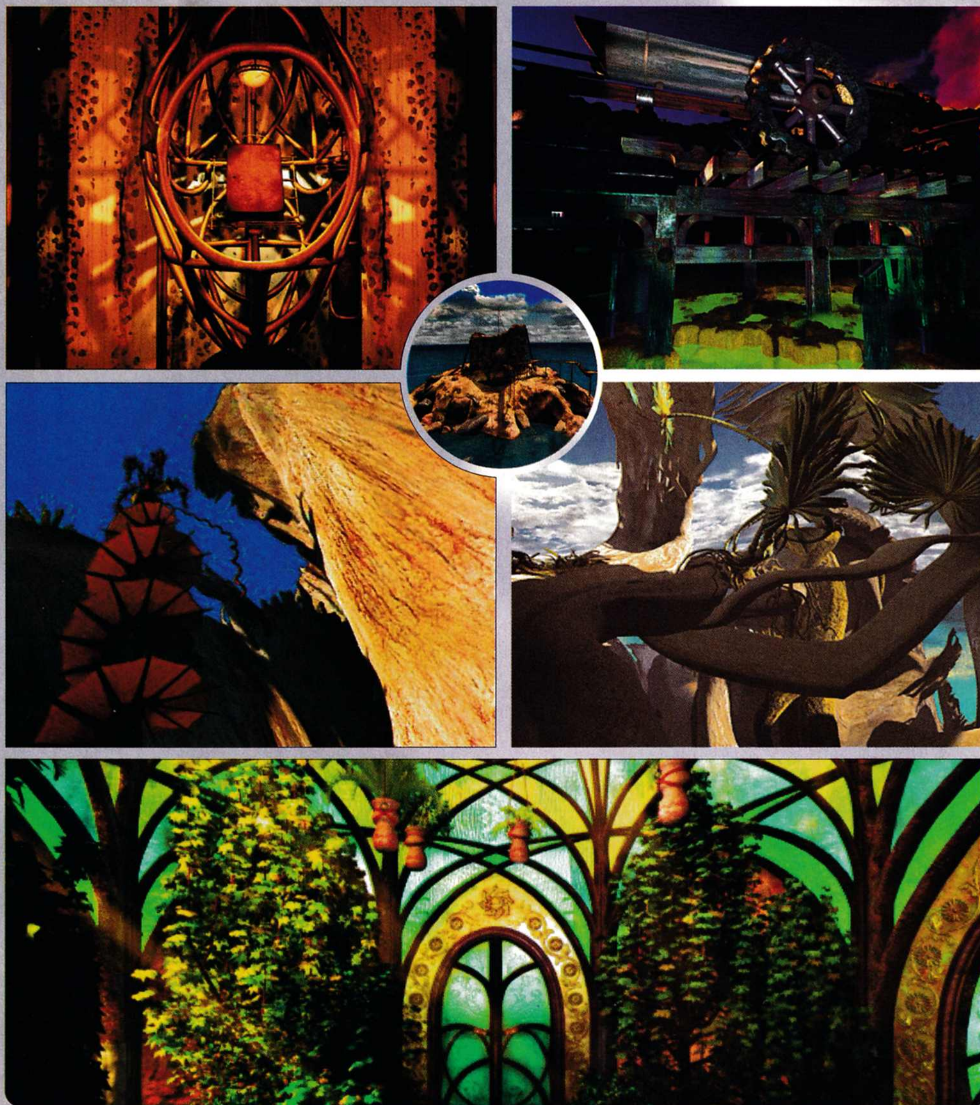
За целта той създава нов свят Relishjam, където да може спокойно да твори. Книгата, в която описва новия свят на Д'ни, бива открадната, след което веднага се втурваме да проследим непознатия злосторник и да намерим начин да я върнем.

Действието в Exile се развива в пет свята: J'nanin, Voltaic, Amateria, Edanna и Relishjam. Всеки от тях притежава невероятна магнетичност, която е в състояние да "упои" съзнанието ви, повярвайте ми.

Ако мога с една дума да определя атмосферата, ще използвам думата ambient. Още след първите две минути

оставате без дъх

По принцип 360-градусовата ро-



тация на камерата не носи това специфично кинематографично усещане, характерно за добрите игри. В Exile обаче комбинирането на междинни анимации с актьорите и цялостния геймплей е невероятно хомогенно. Всичко е толкова добре изгладено и изпипано... Почти нямам забележки в графично отношение. Цялата тази компактност на играта ще успее да достигне и до компютрите на най-заклетите куест-фенове, чиито "машини" рядко се ъпгрейдват. Изискванията са доста прилични и не бива да притесняват тези, които бяха докарани до истерия при появата на RealMyst, чийто тежък графичен енджин попречи на доста геймъри.

В геймплея на Exile няма да открием нищо ново. Споменах по-горе определението класика и мисля да се придържам към него. Въпреки че това определение принципно би ограничило доста една рецензия, веднага бързам да изясня няколко неща. Най-напред създателите са прибягнали до много хитрости, за да оптимизират максимално средата, така че дори и при повече движение на фреймовете да няма проблем. При актьорите липсва накъсването в движенията, дори и когато диалогът спира и преминава в друго действие. Всичко е много плавно.

Удобство в играта е зип-режимът, който позволява да преминаваме от едно място на друго, без да се налага да изминавате целия път.

Загадките са поне

три пъти повече

отколкото в Riven. Сега вече не се усеща тази празнота, която беше основен недостатък във втората част от поредицата. Още в самото начало ще се сблъскате с нелеката задача да настроите система от огледала, както и със загадка, при която ще трябва да си играете с огромно кълбо, докато го накарате да си отиде на мястото. Предизвикателствата в другите светове са невероятни и много разнообразни. Не искам да изброявам конкретно всички пъзели, с които ще се сблъскате, за да не развалям удоволствието от играта. Мога само да кажа, че нивото на трудност е малко по-ниско от това на предшестващите части и мисля, че най-сетне е намерен перфектният баланс.

В Exile този път ръчките и лостовете, които са неизменна част от всеки куест, са заменени в повечето случаи със сложни системи от непознати уреди и бутони. Пълно е и с доста подвеждащи моменти, които приличат на пъзели, но всъщност не са. Забавно, нали?

Стоиш пред голяма маса и си играеш с пипалото на хищно растение, прекарваш поне час, умувайки над логиката и накрая се оказва, че всичко това е просто част от добрата интерактивност на играта.

Забелязахте ли колко често употребявам думите "баланс", "хомогенност", "компактност", "плавност"... това е гаранция от моя страна, че ще се насладите максимално на играта и че ще ви е доста трудно да намерите недостатъци. Лошата новина е, че в Европа излиза чак през септември, за да може да бъде локализирана навсякъде и да няма ощетени.

Това е нож с две остриета за издателите от Стария континент, защото

поръчките по Интернет от Европа вече са надхвърлили 500 000 бройки

Т.е. много геймъри нямат търпение да се докопат до играта и използват Интернет магазини, за да си я доставят предварително. Вие, разбира се, ще намерите алтернатива.

За съжаление мястото, в което трябва да се разпростра в рамките на този брой, е твърде ограничено. В момента се опитвам да издействам продължение в следващия брой. :)

Ако това се случи, ще ви разкажа подробно за всеки един от световете, както и ще ви срещна отблизо със създателите на играта.

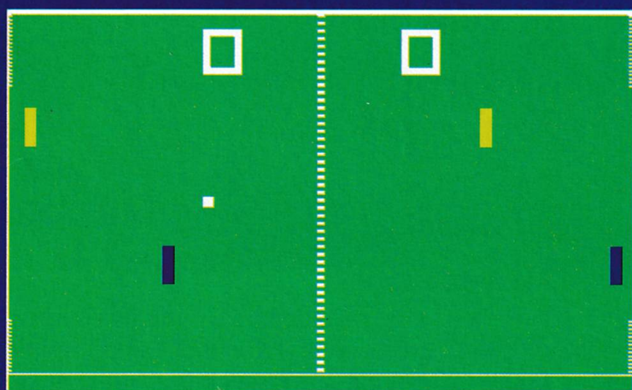
Сега съм затъмнил стаята си.. Оставил съм няколко свещи да горят. Слагам последната точка тук.

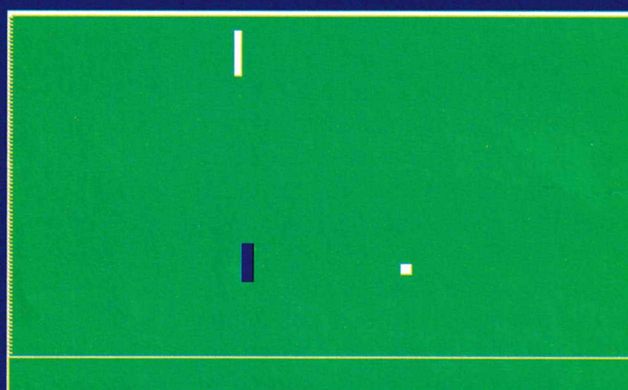
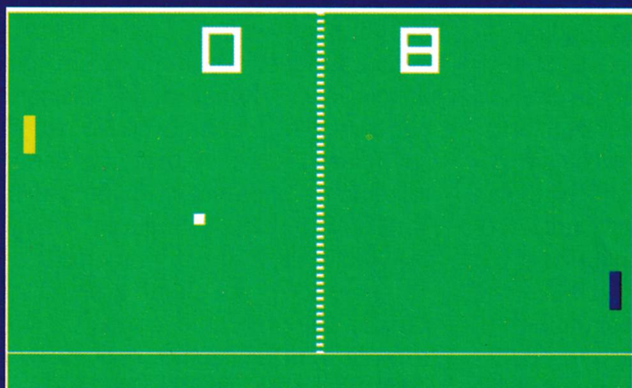
И се връщам към МИСТ....

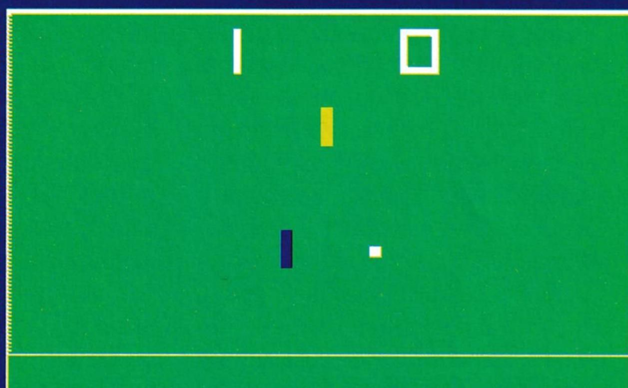
Роро

В предишния брой рубриката "Ретро" хвърли светлина върху спора за титлата "баща на гейминг индустрията". Този път ще стане дума за абсолютния лидер в класацията на ретровеличията – Pong. Описанието на играта е просто – две чертички, съответно в левия и десния край на екрана (тенисисти) си подхвърлят гигантски пиксел (топче) през дълга линия в средата на екрана (мрежа). За всяка пропусната топка се отброява точка в полза на по-хитрия. Разбира се, съществуват и някакви разновидности, появили се във времето, но за тях ще стане дума по-долу. По-интересна всъщност е самата история на играта, тъй като Pong съществува в много разновидности, появили се в периода след 1972-ра.

Първата игра, която се появява с името Pong, е всъщност и първият продукт на легендарната фирма Atari. В действителност обаче Ноулан Бушнел (основателят на Atari) изкопира идеята за Pong от демонстрация на тенис игра, правена за Magnavox Odyssey (първата видеоконзола). За тази си волност през 1972-ра година му се налага да плати $700 000, за да откупи лицензните права. Тъй като отначало никой производител на електроника не желае да сключи договор с Atari, първият прототип на играта е разположен в някакъв бар в Щатите. За по-малко от ден играта успява да забие, но не поради програмна грешка, а защото отделението за събиране на монетите било претъпкано. До края на 1973-та Atari отбелязва продажбите на приблизително 10 000 монетни автомата с Pong. Следващата стъпка е появата на домашни версии на Pong, а след сключване на споразумение между Atari и Sears се появяват куп разновидности на играта, някои с четирима играчи, а други с променени правила (така че да наподобяват тези от хокея, баскетбола и други игри с топка).





По-късните версии на Pong, които се появяват в периода 1975-1977 г., представят и прототипите на познатите ни днес pinball-и и ралита (разбира се, в много опростен вариант). Основните производители остават Atari и Magnavox, а последните пускат поне пет версии на игралната си конзола, като в една от тях белите чертички са заменени от стилизирани версии на човечета. Някъде по това време Texas Instruments започват производството на интегриран чип, който заедно с още няколко други става база за появата на голямо количество клонинги.

Един основен момент, който пропускат да предвидят основните производители на Pong, са пиратските версии, плъзнали в следващите няколко години по целия свят (в това число и в България). Вероятно първата игра, до която съм се докопал, е именно тази и още си спомням часовете, прекарани в ротативчене на контролните врътки, които движеха чертичките по телевизионния екран. Беше нещо като лукс.

Първоначално ми се искаше да събера информация за всички разновидности на игралните системи, по които се е виждал Pong, но се оказа, че някой го е направил преди мен и цялата информация е публикувана на адрес http://www.pong-story.com. Горещо ви препоръчвам да отделите час за разходка из сайта, в противен случай е много вероятно да не разберете за какво вманиачаване всъщност става дума.

От http://home.worldnet.fr/~winter/pong/zip/pong60.zip може да изтеглите съвсем работеща симулация на играта.

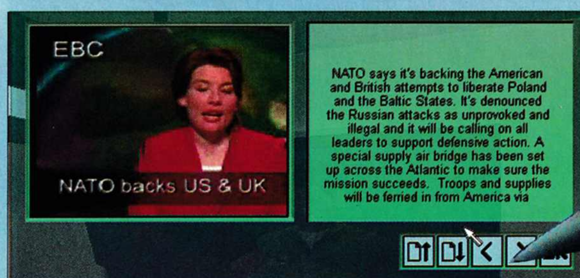
Георги Пенков

EUROFIGHTER TYPHOON

След пет години чакане е време за продължението на най-популярната някога авиосимулация Eurofighter 2000. Този път играта е насочена не към утвърдената клиентела – основна цел са нови играчи. Вярно, интерфейсът е user-friendly, но едва ли истинските ѝ фенове ще подскачат от радост. Ах, защо!

Бойните самолети са нещо много скъпо и трудно за производство. Играчката е страшна, разработването, материалите – всичко струва луди пари. По света само десетина страни са се наели да правят тези скъпоструващи машини. И никак не е чудно, че част от европейските държави се обединиха и си направиха свой собствен изтребител от последно поколение. Името му, както е известно, е Eurofighter. Зажаднелите за глътка свеж въздух симулаторни производители веднага награбиха идеята. Преди пет години се появи заглавието Eurofighter 2000, което успя да спечели феновете на симулаторите с две неща – невероятна графика и високо ниво на реализъм. Това беше първият симулатор с абсолютно реалистичен и активен кокпит, първият с реалистичен терен, въобще беше първият авиосимулатор от новото поколение. Този път издатели са Rage Software, а авторите са старите от DID (Digital Image Design) и ето го техният втори опит за симулатор. Спорно е обаче доколко новият Eurofighter Typhoon предлага отново революционни решения.

FLIGHT SIM	
графика	★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★
общо	★★★★
PC CD ROM	
издател	1xCD
Rage Software	
http://www.eurofighter-typhoon.net	
системни изисквания	
P II 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x	
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video	



Действие

Eurofighter Typhoon предлага две истории. Първата е в мирно време, втората във война. Главният противник са руснаците. В първия вариант на играта НАТО и Русия си погаждат малки номерца и опъват нервите си до скъсване. Във втория бившият Съветски съюз не издържа на напрежението и запалва малък международен конфликт, презгазва Полша и т.н. Световните събития се следят от новинарски емисии, които се прожектират в отделен прозорец. Като цяло действието на играта е линейно и проследява минута по минута развитието на конфликта. Независимо от избрания сценарий симулаторът започва с избор на пилоти. Играчът има възможност да управлява едновременно екип от шестима авиатори. В началото на играта всичките подопечни летци са разположени в база нейде из пределите на Северноатлантическия пакт. Мисиите се получават поотделно за всеки от избраниците. Разнообразието е голямо. От прости разузнавателни полети през прехващането на масирано нападение до потопяването на подводници. Играчът има контрол само върху последния етап от подготовката, а именно въоръжението и управлението на самолета. Екипировката, която се избира за самолета, не е много разнообразна. Съществуват няколко предварително заложени схеми на натоварване, които могат да се използват. Когато се заемете с даден човек, играта се грижи сама за останалите. Ако не са в полет, пилотите играят на билярд или чакат някой да ги извади от студените води на океана, където са попаднали след поредната злощастна мисия. Шестимата герои се викат с помощта на меню, скрито в долната част на екрана. Към този своеобразен taskbar е прикрепена и една малка камерка. С нейна помощ играчът може да наблюдава полетите на своите съюзници или врагове. Опцията е интересна и си заслужава поне пет минути внимание. Детайлите са забавни. Може да се проследи почти всичко – от транспортни самолети до крилати ракети на противника. Последните избухват зрелищно при достигането на целите си.

Управление

Управлението на самолета е лесно. Симулаторът не е от игрите, чиито упътвания заемат половин килограм хартия. Контролът се











осъществява чрез пет/шест основни клавиша. В началото на първите мисии играта сама си обяснява кое за какво е. Добре е симулаторът да се играе с джойстик. По принцип винаги може да се използва и клавиатурата, но усещането в никой случай няма да е същото, а и фините лупинги ще са леко затруднени. До голяма степен реализмът на играта се дължи на управлението. Eurofighter е от малкото подобни произведения, в които земното ускорение (известно още като G) има някакво значение. Сигурно поне веднъж през живота си сте се качвали на гондола – нагоре, надолу, разбъркани вътрешности. Резките изкачвания или спускания причиняват отявлени проблеми на пилотите. Когато G надмине стойности над 7 или 8, пилотът започва да се задъхва и екранът почернява. Максималната стойност, до която успях да достигна, беше 12 G. При това екранът почерня напълно. Всъщност при такова ускорение (без предпазни средства) един среднотатистически човек ще се сплеска по-бързо и от гнил домат. Ако G придобие отрицателни стойности, екранът става червен и подопечният пилот изпада в несвяст. Тези две малки подробности ограничават силно волното мяткане из пространството. Като следствие резките маневри на пет метра от земята стават силно нежелателни.

Графика и звук

Графиките на играта не са найдоброто, което съм виждал. Детайлите в самолета са малко и са сравнително размити. Кабината е тъмна. Повечето копчета и кинескопи по таблото са статични. Основните цветове са черно и сигнално зелено, като ефектът е наистина дразнещ. Главните информационни екрани са изнесени доста изкуствено в долните лява и дясна част на кокпита. Индикация за скоростта, височината и целите са изкарани върху предното стъкло на каската на пилота. При въртенето на главата основните данни се мърдат с центъра на погледа. Отстрани самолетът изглежда добре. Малките нещица, които би трябвало да се движат по време на полет, наистина мърдат – от въздушната спирачка до елероните. Приятно впечатление правят оръжията. Ракетите се изстрелват суперреалистично, а бомбите поразяват целта си. Външното оформление на играта е значително по-добро от вътрешното. За съжаление няма нито един страничен поглед, който може да се използва за управление на машината. Допълнителните детайли като катапултиране и спасителни мисии са добри. Напомнят силно на оформлението на среднотатистически 3D екшън. Особено забавни са спасителните мисии и разпитите на паднадите в плен пилоти.

Ако сте попадали на симулатори за последните десетина години, сигурно сте забелязали, че звукът почти навсякъде е еднакъв. Явно след изобретяването на звуковите карти авторите на подобни игри са стигнали до своя връх и не искат да мърдат повече. Eurofighter Typhoon не прави изключение. Ефектите са сносни, но не внасят нищо ново. Определено на по-подходящите места из действието са направени опити да се прикачи и малко музика. Не е кой знае какво, но поне не е дразнеща.

Накрая мога само да кажа, че Eurofighter е един хубав и сравнително добре направен симулатор. В играта няма различни самолети за управление и разнообразие в терените, над които се лети, сценарият е малко плосък, но от началото на годината досега май не е излизало нищо по-добро. Така че ако обичате симулаторите, направете всичко възможно да изкопаете продукта на Rage отнякъде, седнете пред машината и изкарайте поне два приятни часа...

Сергей Ганчев

Това е заглавие, което едва ли ще преобърне представите ви за това какво е куест, нито пък ще накара някой Quake-маниак да се влюби в жанра... Едно обаче е ясно - то ще ни осигури зашеметяващо и пъстро приключение, което ще ни припомни доброто старо време, което може би малко сме позабравили



RUNAWAY
a road adventure

Увесил нос, той си стоеше съвсем сам на прашния рафт. Хората от доста време не се интересуваха от него. Имаше много по-нови игри в лъскави опаковки, които се разграбваха в момента, когато пристигаха в магазина... Един ден обаче това ще се промени и куестът ще възвърне позагубената си слава...

Този ден изглежда не е чак толкова далече, ако се съди по предварителната информация за Runaway: A Road Adventure – новата игра на момчетата от Pendulo Studios. Датите за пускането ѝ в Англия и Германия са след няколко седмици (което ще рече, че когато четете това, тя дори може би вече ще е факт на пазара). Можем само да гадаем кога ще се появи и в България.

На мен обаче не ми се иска да приглася на онези, които стигат до поразителното откритие, че "жанрът не е мъртъв!", всеки път щом излезе нов куест. Разбира се, че не е мъртъв. Но и целта на тази статия не е да говоря само за това колко много ме радва този факт. :-) Така че ще давам по-накратко.

В резюме...

Разбира се, ще започна с историята.

Ню Йорк, 2000 година. Вие се наричате Брайън и сте студент, който е на път да завърши колежа. Той си пада малко или много гийк. Един ден, прибирайки се от лекции, героят инцидентно се сблъсква с една привлекателна мадама, ескортирана от две въоръжени до зъби горили. Нищо неподозиращият младок решава да помогне на Джина, както всъщност се казва непознатата. Тя се оказва стрийптизьорка в нощен клуб и в нейните ръце попада нещо, което е от изключителна важност за местната мафия. По този начин и ние се оказваме замесени в една сложна плетеница от лъжи, интриги, амбиции, предизвикани от този



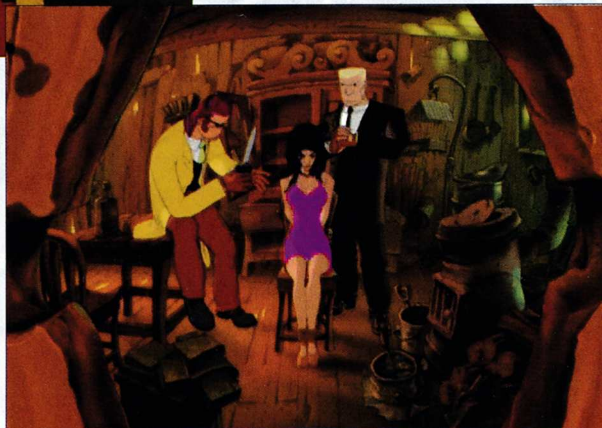
мистериозен предмет. И тъй като става дума за мно-о-о-го пари, стига се до убийство. Следват много разкрития и обрати, които евентуално ще ви доведат и до захаросания край, когато двамата главни герои се събират и заживяват щастливо въпреки всички различия в характерите си.

Както подсказва заглавието на играта, заветна цел е да се измъкнете под носа на мафиотите. Но това не е цялата идея на Runaway: A Road Adventure. Бягайки от мафията, нашето момче извървява дългия път на самопознанието и осъзнаването. Героят разбира, че не всичко е такова каквото изглежда, и се сблъсква със суровата реалност. Плесницата, която тези разкрития му нанасят, не попарва мечтите му. По-важното е, че междувременно хлапето се превръща в истински мъж и вместо егоизъм, в поведението му започва да се усеща загриженост и човечност.

Е, то моето май не беше точно резюме, но пък представете си как би изглеждала разширената версия... :-)

Подробностите...

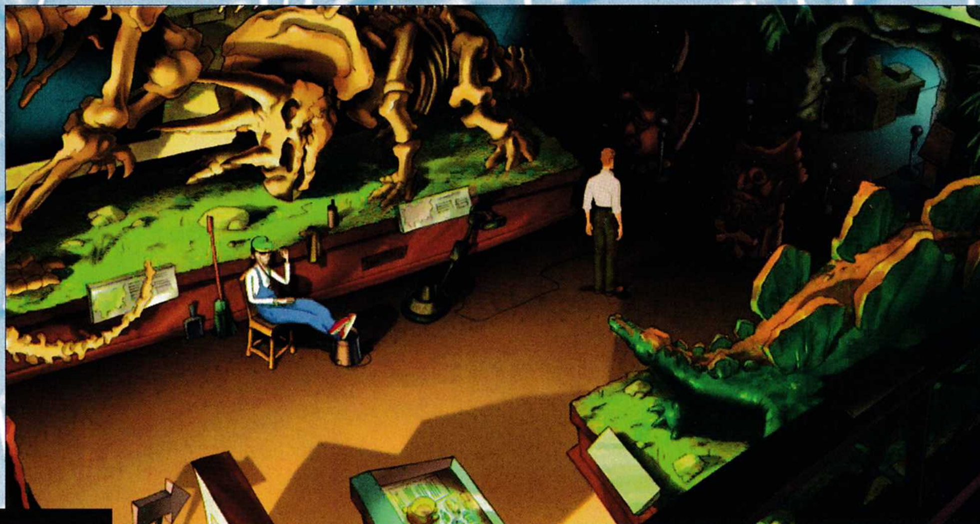
По време на игра ще срещнете разнообразни герои. Създателите ни обещават абсолютно индивидуални характери, външност и поведение на всеки един от около петдесетината компютърно симулирани персонажи. Част от NPC-тата,

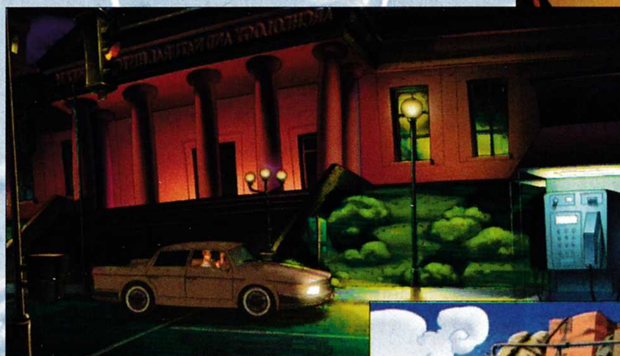


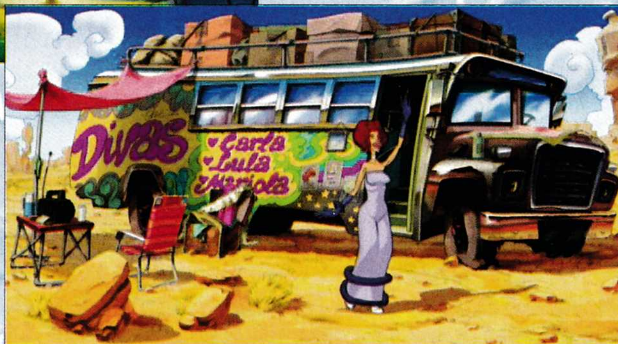


издател
Dinamic Multimedia / Pendulo Studios
http://www.pendulostudios.com

за които имам информация, са наистина интересни. Ще имаме неприятната среща с наемен убиец от мафията, чийто специалитет е да хвърля ножове. Ще се сблъскаме с един столетник, който е представител на коренното население на Америка. Освен това ще си пообщуваме с религиозен служител от испански произход, както и с още много други все така оригинални и свежи образи. Всеки от тези герои, според думите на авторите, трябва да има забележителен изкуствен интелект.



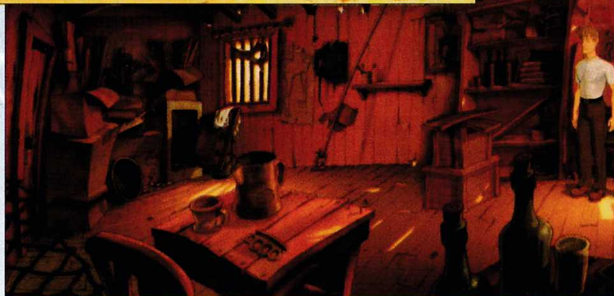




Стилът на играта ще има много общо с Broken Sword, Monkey Island, 3 Sculls и други подобни класики в жанра без да ги копира. Аз по-скоро бих определила това като поклон пред безспорните хитове. Приликите са най-вече в графично отношение. Очаквайте весели и шарени анимации, типични за cartoon-стила. Авторите обещават чудеса, изградени с помощта на 3D-обекти в двуизмерния свят на героите. Би трябвало да видим и перфектни изпълнения на сенките и други зрелищни сцени. Добавете и повече от половин час филмчета и ще сте близо до истината.

Продуктът ще предлага най-високата разделителна способност, виждана досега в този тип игри! Звучи грандиозно, а? Е, само звучи така. Надявам се, че не си мислите за нещо от сорта на 1600x1200 примерно. Става дума за невероятната резолюция от... 1024x768 в 16-битов цвят. Според рекламите (разбира се :-)) звукът също няма да бледнее. В саундтрака се очаква смесица между звученето на Шерил Кроу и Garbage. Лично аз не си представям точно какво ще се получи, но мигът на истината ще настъпи скоро.

Интерфейсът ще е елементарен и лесноусвоим, въпреки че играта е предназначена за тийнейджърска и по-възрастна публика. По предварителна информация ще разполагате с четири възможности за действие, които се превключват посредством кликване с десния бутон на мишката. С левия ще изпълнявате избраната команда, посочвайки обекта, върху който я извършвате. Нивото на трудност в първите две глави на играта ще е ниско, но колкото повече напредвате, толкова по-заплетени ще стават загадките. Изглежда те всичките ще са логически, което си е истински напредък.



Сигурно си спомняте някои заглавия, в които геймърът трябва да действа на принципа "пробвай всичко навсякъде, докато се получи", ако иска да се порадва на някакъв прогрес. Бета-версията на играта съдържа и доста бъгове. Най-неприятни грешки се получават при движенията на героите. Това обаче би трябвало да се изчисти в окончателния вариант.

Ами в общи линии това са основните моменти в Runaway: A Road Adventure. От всички суперлативи, които прочетох, наистина останах с впечатлението, че тя ще е нещо, което си заслужава отделеното внимание. Очаквам с нетърпение тази игра. Изглежда ще е поредното доказателство, че съдбата на куестовете не е да събират прах по рафтовете. Като съм се разговорила така, навява ме една носталгия за добрите стари времена, когато на компютъра ми бяха инсталирани едни такива миниатюрни (на фона на сегашните), скромни игрици, които обаче по стойност изобщо не отстъпват на сегашните.

Спомнете си за Legend of Kyrandia, Quest for Glory и още много, много други любими игри. Ако навремето те са ви харесали, гарантирам ви, че и Runaway: A Road Adventure ще ви накара да осъмвате пред монитора със сенки под очите.

А сега ни остава само да гледаме шарените скрийншотове, да им се радваме и със затаен дъх да очакваме това голямо (а за някои – не чак толкова голямо :-)) събитие на геймърския пазар.

Лили Стоилова

Dungeons & Dragons

Както е тръгнало, доста хора започнаха да се интересуват от тази страница. За това реших в този брой да ви разкажа по-подробно за Dungeons & Dragons. Няма да ви обяснявам какво представлява системата или да ви уча на правилата. Ще пиша с една единствена цел – да ви запаля! За да се заинтригувате и да започнете сами да си търсите източници за информация по темата! Не си мислете, че мога да ви преподавам разни уроци за ролевите игри, не! Вие сте тези, които трябва сами да се научите да играете и то именно като играете!

Мислих много с какво да ви напълня главите в този брой и твърдо реших да е с Dungeons&Dragons. Защо ли? Защото D&D е най-яката система за мен (заедно с GURPS) и, надявам се, скоро някой ще се сети да вземе

да я издаде в нашата мила родина

Схващате ли, правя реклама на нещо, което още го няма! :-. Но какво отличава тази система от другите? Да започнем с това, че за нея има най-много литература. Както и да ви потрябва, винаги можете да го намерите – от списъка с хилядите магии до наръчника за хигиената на персонажите (голям 150 страници. ! В Америка и из Европа всички тези книжки се продават по разни книжарници, но за съжаление тук просто още не се е завъртяло колелото... дай боже скоро и това да стане.

Друго важно предимство на Dungeons&Dragons е нейната семплост, не простота, а семплост! В нея няма нито един момент, който да изисква огромна концентрация и кански усилия. Няма да се налага да си доработвате системата, а ще играете с кеф, защото е лека и приятна. Сега може би ще кажете, че Ендивал също е добра, нали? Да, добра е, но на фона на D&D просто няма сравнение... В самата система на D&D, издавана от TSR, има доста интересни хрумвания, които може би я правят уникална! Всички светове, в които можете да играете, се събират в

място, наречено Planescape

(remember Planescape: Torment?) Ако в един момент ви писне да играете във Forgotten Realms (един от плейновете и света на Baldurs Gate), просто отидете в Planescape, където можете да срещнете герой от всички светове! Оттам спокойно можете да запрашите накъдето си поискате – в Warhammer, Dragonlance (различни светове)... Общо взето, където ви душа поиска!

Като казах Forgotten Realms, се сетих за нещо важно! Изпуснах да ви кажа, че това е светът, в който се развиват голяма част от приключенията. Той е огромен и е описан в един куп книжки с по N-страници! Разделен е на континенти, на местности, на региони... както трябва да е всеки реален свят между другото. Та освен FR има и много други континенти – те се събират в мястото, наречено Planescape. Това е точката, в която се пресичат всички пътища. Респективно, оттам можете да поемете накъдето си поискате. Това доста улеснява играчите, тъй като да се прехвърлят герои от един свят в друг е доста трудна работа. Минавайки през Planescape, всички формалности по прехвърлянето се изпускат! Има доста литература и на тази тема – "Как да пътуваме из Плейновете", "Какво да правим из Плейновете"... Общо взето изборът е огромен и точно това прави Dungeons&Dragons уникална система. Разнообразието, което просто го няма другаде, големият support от фенове и универсалността на самата система – това са фактори, определящи D&D като любима система на много хора!

Орлин Широв

P.S. Част от адресите, публикувани в миналия брой, не работят. А когато ги публикувахме, съществуваха. Явно са били свалени от сървърите точно заради информацията, която съдържат. Сори!



RPG-та до дупка?

или до какво води прекалената им употреба

Преди два месеца ви запознахте със законите на Мърфи за войната, живота CS и ... и така нататък. Този месец решихме да зарадваме и феновете на ролевите игри с подобна информация. Факт е, че откакто излезе "Здрач над Ендивал", интересът към този тип игри доста нарасна – все пак съвсем друго е всичките правила да са на български и в една единствена книга да е поместена информацията както за играч, така и за геймместър. В момента феновете на този тип забавления се увеличават с всеки изминал ден и съвсем реално е догодина, когато се появят и първите преводи на Advanced Dungeons and Dragons сериите, техният брой да нарасне от неколкостотин до няколко хиляди. "Правилата" няма да бъдат разбрани от всички, но ако поне веднъж сте се пробвали на AD&D, ще ви станат ясни.



Какво ще ви се случи, ако играете много на RPG-та?

1. Мислите си, че пръстенът, който носите, ви дава Water Protection+5, а този с трите черепа – +2 Necromacy и +3 Unarmed Fight.

2. Не искате да влизате в църква, защото сте сигурен, че ще ви изскочат около 100 зомбита, но ако все пак го направите – молите свещеника да ви cast-не Bless.

3. Правите си дървен меч и започвате да гоните дядо си, мислейки го за гоблин.

4. Когато навън има буря, казвате, че ще направите Lighting Bolt+5 и когато гръмне силно, се провиквате: Видяхме ли, видяхме ли!

5. Не искате да минете през прекия път към дома, защото нямате умението Pathfinding.

5. За нищо на света не искате да стъпвате в пустиня (ще ви наскачат поне 300 monster-и).

6. Когато имате рожден ден, казвате, че сте повишили level.

7. Когато се сбиете с някого и загубите, казвате: имах късмет, че си забравих меча!

8. Не искате да припарвате до водни басейни (water elementals).

9. Отивате да копаете гробовете, за да се уверите, че са мъртви/да реанимирате зомби, за да ви помогне с домашното.

10. Отивате в библиотеката и започвате да се ровичкате в търсене на Secret Book.

11. Когато навън има буря, казвате: боговете са ядосани.

12. Когато сте на църква и отчето каже да имате вяра в Бога, вие си помисляте: аз вярвам само в Талос и Хелм и се моля само за този, който прекоси седемте морета!

13. Когато ви помолят да си смъкнете пръстена, казвате: Н-Е-Е М-О-О-Г-А-А-А – ПРОКЪЛНАТ Е!

14. Когато станете на 20, се провъзгласявате за HERO.

15. Мислите си, че сините бонбонки M&M възстановяват 30 MP (Mana points), а червените - 30 HP (health points).

16. Когато някой умре, казвате: ей-сега ще викна некроманта за един бърз Reanimate!

17. Когато яко загазите, крещите "Go for the ayes Boo, GO FOR THE AYES!".

18. Залепяте си рог на главата и се провъзгласявате за Unicorn slayer.

19. Закъснявайки за училище, се опитвате отчаяно да намерите свитъка с магията Haste.

20. Хвърляте камък в първата срещната река и когато приятелите ви запитат какво по дяволите правите, вие отговаряте: 25% шанс за Luck този ден.

21. Казвате, че искате за закуска филия Cheerful Bread с Bright honey на нея.

22. Отивате в магазин за бижута и казвате: "Един Power ring и два wind crystals"

23. Отивате и обилно залепяте вратите на Empire State Building (да не вземе да излезе проклетият Giant от цитаделата си)

24. Отивате във фитнес зала и: О-о-о, виж го този пич колко е мускулест, има поне 18 Strength, ако ме хване, ще ти вкара 1d12 damage от раз.

25. Преди да си легнете, правите магията Detect Evil и спите спокойно.

26. ...

Това е! Нарочно оставих 26-та точка недописана, защото темата е доста обширна и спокойно могат да се измислят още десетина, така че е възможно да има и продължение.

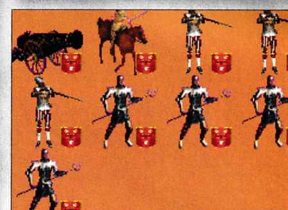
P.S. Искам да изкажа специалните си благодарности на ExarrD за добрата идея :-)

Георги Панайотов

Задачата е да убиваш папата периодично – игра за българи!

Merchant Prince II





Безспорно това е много подходяща за предизборния брой игра – възможност за всички геймъри, които през тази година са станали на осемнайсет и вече ще гласуват, да разберат основните правила на политиката.

Вие сте един безпринципен принц, жител на Венеция, който води непрекъснати битки за надмощие не само в света, но и сред останалите кланове на града без улици. Неговата основна дейност е търговията (ако не сте се досетили от името на играта), но да бъдеш търговец никак не е лесно. Редица неприятности се струпват върху главата на нашия благородник. Той като истински политик ги

преодолява чрез най-разнообразни методи –

убийства на кардинали, заплитане на интриги за депутати в парламента, завземане на други градове и подчиняването им на олигархията. Принцът обаче има рейтинг, който е много важен при изборите за сенат и който пада стремглаво, винаги когато се извърши някоя от споменатите подлости. Все пак в играта е намерено решение – ако се купуват картини, организират се фестивали, строят се богаташки къщи, реномето на нашия човек започва да се покачва.

Най-интересно безспорно е убийството на папата. За това си има много важна причина – светият отец се избира от кардиналите, но веднъж ръкоположен под вашия герб, започва да получава пари срещу индулгенции, които се прибавят към сметката на нашия принц. Затова задача номер едно на играча е да си купува кардинали, които не са никак евтини. Когато папата умре по естествени или "други" причини, се правят избори за негов приемник. Ако имате множинство от епископи и особено ако и друг клан ви подкрепи, в кърпа ви е вързан папа под ваше влияние. Но имайте предвид, че често веднага преди изборите ви се съобщава, че ненадейно са починали един или двама ваши архиереи. Защо ли? Вероятно отговорът се крие в кръчмата, откъдето се наемат главорези.

Когато влезете във Венеция, виждате няколко сгради, които имат отношение към играта. Найчелно е разположено, разбира се, пристанището. От него можете да си купувате кораби, които са няколко вида, както и товарни животни – мулета и камили, с които да преодолявате сухопътните разстояния. Зад кея се издига катедралата "Св. Марк", в която се провеждат диспутите около папския трон и където можете да си купувате кардинали. Папата, независимо под чий герб стои, отпуска по няколко свободни кардинали от време на време, които могат да бъдат купени от родовете. Истината е, че те много бързо свършват и е

много възможно да не стигнат и за вас

защото играта е походова стратегия, а вашият ред идва след още трима играчи. До катедралата има библиотека, в която се правят открития – военноморски, за сухопътния и за морския транспорт, откриват се отрови и противоотрови, ъпгрейди, архитектурни постижения и т.н. Ако отначало не зададете опцията за технологично дърво, ще се лишите от удоволствието да правите подобрения по време на играта.

Под библиотеката е комендантството – там си наемате армия. Макар че в играта акцентът пада на търговията, тя не е лишена от военни действия. Но полковете не





ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	★★☆☆☆☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★½☆

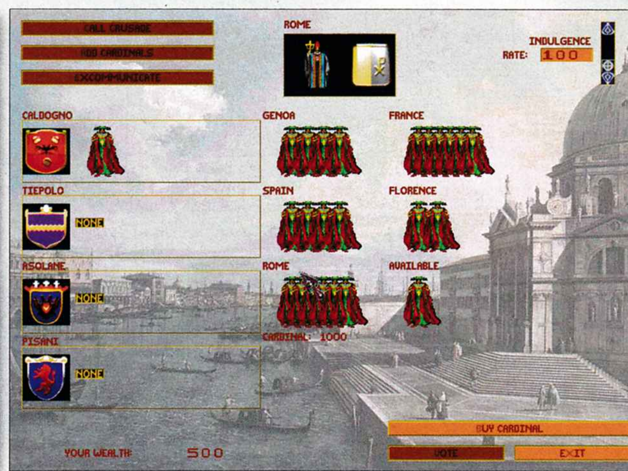
PC CD ROM

издател *1xCD*
TalonSoft / Take 2 Interactive
www.talonsoft.com/merchantprince2
системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME/2K
300 MB free HDD, DirectX, 3D Video card











ви принадлежат – вие само ги наемате и при това ви излиза доста соленичко.

Войните

Все пак можете да превърнете всеки град на картата в протекторат, но е важно да се знае, че ако го подчините на родната Венеция, не само вие, а и вражеските родове, които я населяват, ще получават печалба от продажбите в него. Затова е добре да си го запазите само за себе си и приходите ви ще нараснат бързо. Армията, която наемате, може да бъде купена от близък до желания за завладяване град, но иска немалко пари при всеки ход. Затова влиянието над останалите градове може да се осъществява и по "дипломатичен" път – като ги подкупваме. Когато си наемете военачалник, можете да местите армията му по картата, както всяка друга единица.

Други сгради в града ви са базарът – откъдето се получава информация за цените на стоките в различните градове и възможностите за търговия, както и часовниковата кула, от която (това наистина не можах да го разбера!) се купува изкуство и благоустройство. Можеше да направят галерия или университет, но щом искат, ще купуваме картини и ще организираме бал с маски в часовниковата кула.

Велика сграда се гуши под хронометричната постройка – кръчмата. В нея кротко си пийват изроди, бандити, убийци, рецидивисти, откачени и подпалвачи, които с радост ще приемат вашето спонсорство за ликвидирането на политик или висш духовник. Да знаете, че това понякога е наложително, защото може да обърне хода на историята във ваша полза. До пивницата се извисява, да я наречем така, сградата за опции, а веднага след нея е парламентът. В него като във всяка демократична държава има кланове, които въпреки принадлежността към някой крупен търговец като нашия принц, могат да бъдат подкупени, че и дори заплата за вярност да им се дава. Те често стават и жертва на наемници, особено когато са неудобни за постигане на мнозинство.

За какво ви е това мнозинство, ще попитате. Ами много просто – необходимо е за съставянето на правителство. Ако депутатите, които носят нашия герб, са в повече,

следващият премиер при вота ще бъдете самият вие!

Тогава ще можете да обвинявате народни представители, макар и само от други парламентарни групи, и така да ги бесите. Обесеният сенатор се заменя с друг, който има нисък рейтинг и лесно може да се корумпира.

Премиерът посочва за какво да отговарят останалите членове на правителството, което обаче е съставено от представители на други кланове, тоест е коалиционно. Така например някой ще отговаря за военното дело, друг за строителството и регионалното развитие, трети – за науката и т.н. Това означава, че ако кабинетът ви определи за министър на строителството, ще ви се отпускат на всеки ход пари, за да строите пътища между градовете. Ако си ги скатавате, реномето ви ще пада стремглаво надолу. Точно като в реалната политика.

Търговията

е основният начин за печелене на пари. Търгува се с много стоки – сребро, подправки, злато, грог, диаманти, реликви, вълна, дрехи, коприна, стъкло, перли, желязо, слонова кост, жито, риба, карамфил, ядки, тежко и леко снаряжение. Ако имате изгоден бизнес с някой град, но той бъде завзет, търговията се преустановява.

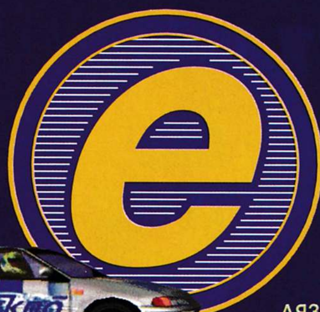
Корабите и камилите ви имат характеристики, като скорост, товароподемност и цена. От опцията за търговски път си настройвате маршрута и стоките, които ще се транспортират.

В играта има множество неприятности, като много чести са чумните епидемии. В случай, че заразата нападне някой град, корабът или керванът ви, който го посещава, загива. Затова е важно да спрете бизнеса си с него доброволно. Корабите ви често ще бъдат нападани от пирати или потопявани от бури, но в началото на играта има възможност да определите честотата на тези неприятности.

Не мога да спестя критиката си към графиката – допотопна е. Все едно е правена преди 10 години – така играта е пример за отлични идеи и лошо изпълнение. Да се надяваме, че следващата ѝ версия ще е в крак с постиженията на компютърната анимация.

Свилен Енев

Виждали ли сте рали на Rage, което да не е хубаво? Не!? Е, тогава опитайте E-Racer и ще видите едно такова!










Rage навлязоха в жанра на автосимулаторите съвсем от отскоро. Веднага обаче те показаха претенции за челно място в този клас. И като че ли успяват засега. Почти всеки месец излизат техни заглавия и, естествено, лично аз ги следя доста отблизо. Не е имало и едно, което да е било под нужното равнище. Дори скоро се замислих какво би станало, ако точно Rage детронират EA и Codemasters от лидерските позиции в жанра. Би било доста приятно, защото са млада фирма с амбиции и определено имат с какво да се изфукат пред конкуренцията! Техните оригинални идеи, добри аниматори и програмисти са общо взето всичко нужно за добър производител на PC игри.

Уви, всяко правило си има изключения. Въобще не ми се искаше да виждам игра на Rage, която да е гадна, но ето че така се случи и сега от мен се очаква да бъда обективен. О'кей, няма да ви спестя нищо!

Ще започна, като ви кажа, че E-Racer е на

нивото на Test Drive 5

че и малко зад него! Стилът на рендване на обекти е абсолютно същият, както преди три-четири години, а начинът на управление и всичко останало са поразвалени. Не знам как Rage са допуснали такова нещо, но може би са нямали достатъчно време за доизпипване на играта. Може би пък са решили да пуснат самоделно направената игра на някой техен програмист отпреди две години?! Не знам каква е била причината, но E-Racer определено е под всякаква критика. Всичко в нея изглежда доста остаряло и доста прашно. Единственото, което заблуждава, са менютата. Те са нарисувани добре и са в стил CMRR2, но зад тях нещата не са на същото ниво. Колите са пикселизирани дори на 1024x768, а детайлите по трасетата не са нищо повече освен



ръбави правоъгълници,

дори и на high details! Около пистите има и някаква природа, разни обекти, които обаче май са само грозни sprit-ове – ръбави и нереалистични. Общо взето в графично отношение пичовете от Rage са се окепазили здраво. Досега градиха репутация на фирма, изрядна в това отношение, а сега пускат развалено копие на Test Drive 5.

Като геймплей в E-Racer не можете да видите нищо ново. Ще ви се наложи да въртите кръгчета по разни писти, които въобще не грабват окото. Освен това управлението на колата е толкова измислено, че не може и да се говори за реализъм при шофирането. Постоянно ще залитате нанякъде, сякаш карате шейна. Както при всички игри на Rage, и тук противниците са ужасяващо трудни, още повече, че ако им застанете на пътя, те въобще няма да се замислят и ще ви изблъскат от трасето...Дори на Easy, след първата обиколка, ще си останете самотният шофьор на дълги разстояния.

В края на тези словоизлияния искам само да изразя огромното си разочарование от този странен продукт. На сайтовете ѝ в интернет ще останете с усещане за приятна игра, но всъщност това е само маската на този резил. Чудно ми е само на какво са се надявали Rage. Едва ли ще се намери някой заблуден тип, който да хареса E-Racer, а аз само се надявам да се усетят и това да бъде първият и последен провал на тази фирма!

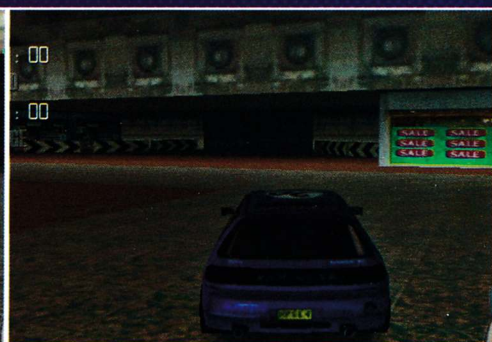
Орлин Широв

CAR SIM

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

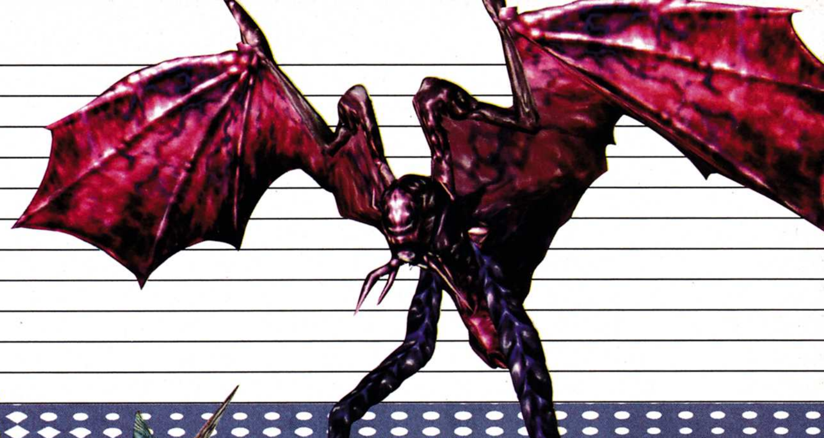
PC CD ROM

издател *1xCD*
Rage Software
http://www.rage.com/eracer/
системни изисквания
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

PS MANIA






Кой казва, че survival horror жанрът бил на изчезване? Само в това издание на PS Mania сме ви приготвили обширни материали за цели две такива игри в PS2 формат. Да не говорим за мегаревюто на Alone In The Dark 4: The New Nightmare, което оставихме за следващия брой, просто за да не прекалим със страшните истории преди лягане.

Ивелин Г. Иванов











РАЗДВИЖВАНЕ В ЛАГЕРА НА SQUARE

Square обявиха, че ще отложат японската премиера на Final Fantasy X за юли, за да си осигурят още малко време за допълнително изглаждане на едно от най-очакваните PS2 заглавия. Колкото до останалата част от света, играта се очаква не по-рано от края на тази или дори началото на следващата година. Още по-голям интерес предизвика изявлението за предстоящи подобрени версии на Final Fantasy VII, VIII и IX специално за PlayStation2, като освен графичните подобрения игрите ще поддържат звук Dolby Digital Surround 5.1. В момента вече се работи паралелно по нови две издания на поредицата, между които и Final Fantasy XI, първата on-line игра в поредицата.

ПЪЛНОМЕТРАЖЕН ФИЛМ ПО DREAMCAST ХИТА SHENMUE

В няколко избрани киносалона в Япония бяха проведени първите прожекции при закрити врати на пълнометражния анимационен филм Shenmue, който на практика представлява събрани и допълнително обработени анимации от самата игра. За учудване на зрителите филмът е бил озвучен на английски с японски субтитри. Като специален бонус към прожекцията е бил прибавен и новият 4,5-минутен трейлър от Shenmue II, който трябва да се появи още тази година по кината в Япония и Щатите.

SEGA NEPTUNE ВЪЗКРЪСВА

Корпорацията SEGA "откри" наскоро около 10 000 напълно годни за употреба конзоли Sega Neptune в един от складовете си. SEGA Neptune, обединила в себе си моделите Genesis и 32X, трябваше да се появи на пазара през далечната 1995-та. Тогава SEGA прекратиха проекта, но след като въпросните 10 000 бройки вече бяха произведени. Сега тези конзоли с чисто колекционерска стойност се продават за $199 на сайта http://www.seganeptune.com. Условието, че наведнъж може да се купи не повече от една конзола, а пакетът съдържа и две неиздавани досега 32X игри (в пълните им версии) – X-Men 2 и Virtual Hamster.

ONIMUSHA



Средновековна Япония, феодални войни, мистика, демони, армия на мрака, герой — майстор на меча, отвлечена принцеса - какво повече може да поиска един истински авантюрист по душа!!

И така, братя по оръжие (т.е. фенове на сървайвъл хоръра), въобще няма да питам дали изиграният вече поне веднъж Res' Evil 3 е оставил в сърцата ви празнина с размерите на средно голям лунен кратер. Просто знам, че е така. Човек никога не може да се насити на това невероятно усещане – да си сам срещу пълчищата от чудовища, шансовете ти за оцеляване (да не говорим за победа) да са просто смешни, отникъде да няма и надежда за помощ, но... но те наистина не знаят с кого си имат работа!

Няма да крия, че тази игра ме уцели право в десетката още преди да съм успял да зърна и един кадър от нея. Както вече разбрахме от няколкото предходни реда, аз си падам доста (меко казано) по игрите от този сорт. Онова, по което си падам още повече обаче, са самурайските истории. Следя Onimusha: Warlords още от времето, когато тя трябваше да се появи в PlayStation формат. После Capcom решиха набързо да я преработят за доста по-актуалния в момента PS2, което поохлади ентусиазма ми.

По принцип от портването

(т.е. "прехвърлянето") на някоя игра от една игрална платформа към друга рядко, ама много рядко излиза нещо свястно. Особено когато "машинката", за която първоначално е правена играта, е значително по-слаба. Capcom трябва да са прочели мислите ми. Изведнъж всяко специализирано на тема конзолни игри списание взе да бълва паралелно кадри от PSOne версията редом с тези от "новата" PS2 преработка. Разликите не бяха толкова избождащи окото, колкото в рекламите от типа "преди и след" да речем, но скокът беше повече от забележим. Тогава си казах – "какво пък, може да е за добро", и се оказа, че наистина е така.

Onimusha: Warlords разказва за един от (вероятно) безбройните подвизи на майстора на меча Саманосуке – млад самурай, който вече е успял да извоюва впечатляваща репутация. На него е поверена опасната мисия да измъкне принцеса Юки от силите на злото. Признавам, че звучи банално (да не кажа сладникаво), но в действителност

историята е разказана невероятно увлекателно

и стилно, без следа от азиатски кич или сълзливо романтични забежки. Безспорно огромна заслуга за това имат междинните анимации, за които без излишно напъване мога да кажа, че са абсолютен шедьовър на компютърната графика въобще. И за да не бъда голословен – на SIGRAPH 2000 (най-популярният световен форум за компютърна анимация) Onimusha измъкна голямата награда под носа на филми (!!!), като Матрицата, Перфектната буря, Мисията невъзможна 2, Боен клуб и т.н., и т.н. Без коментар.

Дотук добре, но нека не забравяме, че говорим все пак за видеоигра, а не за пълнометражен анимационен филм. Както вече сте се досетили, идеята е проста – имаме един герой и безкрайни пълчища от чудовища. Всъщност героите са двама, защото част от нивата ще трябва да играете от името на чаровната Каеде (малко нинджа, малко професионален убиец и като цяло девойка, на която "тия не мина-

SURVIVAL HORROR

графика	★★★★★	
звук	★★★★★	
геймплей	★★★★	
общо	★★★★★	
издател	Capcom	
играчи	1-2	
	http://www.capcom.com	





ват"), но като цяло формулата е запазена кристално чиста. Разликата с гореспоменатите Resident Evil игри е по-скоро козметична. С една малка, но съществена разлика – оръжията. Логично, след като става въпрос за Япония от 17-ти век, на дневен ред са мечовете, а не гранатометите. М-не, няма и автоматични пистолети. Нито пък узи-та. Въобще забравете за добрите стари времена, в които можехме да направите враговете си на решето от безопасна дистанция.

Екшънът на Onimusha

ви хвърля право в мелето, където просто се налага да скъсите дистанцията под дължината на острието, с което разполагате в момента. Затова пък купонът е страховит в преносния и буквалния смисъл. Няколко поредни натискания на екшънбутона водят до изпълнението на различни комбо-та, някои от които доста зрелищни. Ако пък успеете да улучите и подходящия момент за атака, така можете да нанесете допълнителни поражения на противника. След като видите сметката на поредното изчадие, неговата душа (аз пък си мислех, че слугите на Мрака отдавна не разполагат с душите си) се отделя от тялото му и нашият герой може да я улови чрез меча си и така да натрупа поредните точки опит. Между другото всеки от магическите мечове, с които се сдобива Саманосуке, "върви" със свой собствен набор от специални движения плюс допълнителна магическа атака, което те кара неминуемо да преровиш всяко кътче от декорите, за да откриеш камарите скрити тук и там оръжия и да разбереш какво точно "прави" всяко от тях.

А, да, декорите. Уви, те отново са предварително нарисувани. Което, слава богу, този път не означава лишени от живот. Авторите на играта са успели майсторски да вмъкнат няколко доста ефектни трикове, които общо наричат "анимиран фон". Става въпрос за полюшващи се от вятъра дървета, реалистични водни повърхности, дим, изпарения, огньове, които пращят под напора на вятъра, и прочее страхотни "дребни" детайли, които като цяло създават наистина впечатляваща атмосфера. Не стига това, ами и самите пререндвани фонове са измежду най-красивите, които някога съм виждал в конзолна или компютърна игра. За да им се насладите истински, се иска все пак поне малко да си падате по традиционната японска култура. Но това важи не само за "картинките", а и за самата игра като цяло. В противен случай Onimusha може като нищо да ви се стори много шум, т.е. сеч за нищо.

Всъщност, не съвсем. Onimusha: Warlords далеч не е само безкрайно размахване на "ножа за кашкавал" (както Чарлз Бронсън наричаше самурайската катана на Тоширо Мифуне, в един не чак толкова стар филм с името "Червеното слънце").

Capcom са се постарали

да разнообразят геймплея с няколко нелоши логически загадки, отново с традиционен японски привкус. Не се притеснявайте – едва ли някоя от тях ще ви накара да си гризете нервно ноктите и да проклинате "тъпото копеле, дето е измислило тая глупост". Идеята тук е по-скоро да ви се дадат няколко кратки паузи, в които да раздвижите схванатите си от безкрайно натискане на бутоните пръсти. На практика ефектът наистина е доста освежаващ. Да не говорим за неизбежния момент, в който всеки си казва че аз съм бил голям умник, бе.

Разбира се, не всичко в играта е перфектно. Управлението например можеше спокойно да бъде и по-добре пригодено към особеностите на двубоите от непосредствена близост. В някои от по-сериозните навалици сигурно ще изпитате неудържимо желание да споменавате близки роднини на гейм-дизайнера на Onimusha. Освен това Capcom можеха все пак да кривнат малко по-сериозно от утъпканата пътека и да вмъкнат някой и друг нов елемент в геймплея. Но нейсе... този път викам да си затворим очите. Поне до Onimusha.



Броени месеци ни делят от премиерата на може би най-очакваното заглавие на всички времена Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Какво ще кажете тогава да запълним болезнената пауза с един, ако не перфектен, то поне доста приличен хибрид между тези два бъдещи хита?

Extermination е игра, която доста прилича на Metal Gear Solid, но се играе като Resident Evil. Прекрасно, ние не възразяваме. Между другото, колкото и измислено да звучи, определението "panic action" пасва доста добре на



Extermination. Екшънът определено е в основата на геймплея, като в същото време авторите на играта разчитат не по-малко на непрекъснато гнетящата заплаха, която буквално не ти позволява да се застоиш на едно място.

Действието се развива в изоставена

секретна изследователска база

сред вечните ледове на Южния полюс. Както всички добре знаем, изостави ли американското правителство една секретна база, значи е имало защо. Другото нещо, което знаем не по-зле, е, че пратят ли командоси в една такава база, тогава работата е още по-сериозна. Нашият главен герой – Райли, е един от въпросните командоси. След авария с транспортния самолет той едва се добира до базата заедно със своя съекипник, само за да разбере, че неприятностите тепърва започват. Базата е натъпкана до тавана (в буквалния смисъл) със същества, които едва ли бихме взели за домашни любимци.

Първото нещо, което си струва да се отбележи за Extermination, определено е

качеството на графиката

Не, няма да започна с изтърканите суперлативи от сорта на "найдобрата игра, правена някога", "зашеметяваща визия" и прочее. Интересното в случая е по-скоро, че гледайки Extermination, човек неминуемо се пита – след като това е едно от ранните заглавия за PlayStation2, как ли ще изглеждат нещата след, да речем, две години? Като начало графиката е изцяло 3D, при това доста прилично изпипана. Всяко кътче от обширната база изглежда доста истинско, не на последно място заради майсторския дизайн на нивата. Докато тичаш насам-натам из безкрайните коридори и тършуваш из помещенията с надеждата да откриеш нещо полезно или просто да оцелееш, неминуемо ти минава през ума, че това спокойно би могъл да бъде един съвсем реален изследователски комплекс.

Моделите на персонажите и особено на чудовищата също са чудесно изпипани. И като си говорим за чудовища – Extermination притежава

една от най-оригиналните колекции от "гадове"

които съм виждал някога. И което е още по-важното – тези приятелчета са адски интелигентни. Някои от тях се разбягват, само за да те изгебнат в гръб, когато наймалко ги очакваш, други налитат безогледно, трети пък атакуват на групи и т.н. Всичко прави отстрелването на извънземната паплач адски забавно занимание (още не съм толкова навътре в играта, но работата май пак намирисва на нашествие от космоса). Само когато си в добро здраве и натъпкан с амуниции до козирката, разбира се. В противен случай удоволствието е изцяло за "тях". Между другото, всяко от ухапванията на тия живинчета води до заразяване. Преди заразата да завладее изцяло тялото ти, все още имаш шанса да се излекуваш в някой от пръснатите из базата лазарети, стига да разполагаш с необходимата за целта ваксина. Щом Райли бъде заразен на 100%, оттам нататък му остават броени минути живот. Ако не успееш да реагираш навреме, следва не-

PANIC ACTION



издател	Deep Space / SCEE
излиза	Юни 2001
	http://www.scee.com



избежното "Game Over" и хайде обратно на последния запис.

Специално внимание заслужава и

системата за ъпгрейд на оръжията

В самото начало Райли стартира със стандартна армейска автоматична карабина и нож, който макар и направен от доста здрав материал, не върши почти никаква работа. Колкото до карабината, мунициите за нея са на практика безкрайни, стига, разбира се, да успеете да се доберете живи, до поредния сейв пойнт, където винаги има терминал, от който можете да заредите пълнителите си до дупка. Обикаляйки из базата, нашият командос намира различни части, които може да прикрепи към оръжието си и така да увеличи огневата му мощ или да му даде нови функции – снайпер, радар, уред за нощно виждане и т.н. По същия начин под формата на прикрепващи се модули се прибавят и новите оръжия. Засега съм открил само пушка, но предполагам, че допълнителният арсенал едва ли се изчерпва с нея. Най-малкото защото вече си имам муниции за огнехвъргачка и... само да ми падне пустата огнехвъргачка! Тутакси ще замирише на опърлени извънземни търтки!

Уви, по всичко личи, че

класическият проблем с камерата

не е подминал и Extermination. Чудесно е, че момчетата от Deep Space са се сетили да въведат в играта прицелване както от първо, така и от трето лице. Но дори такъв богат набор от гледни точки няма да ви спести досадните ситуации, в които просто "нищо се не види". Когато става въпрос за "наземни" гадини, това не е точно болка за умиране, но опитайте да отстреляте някой летящ кръвопиец! Трудна работа... Слава богу, проблемът не е толкова сериозен, че тотално да ти отрови живота. Научиш ли се веднъж да не се завираш по ъглите в най-неудачния момент, животът ти става значително по-поносим.

Системата за управление е може би най-добре пипнатото нещо в Extermination. Вместо да замислят безумни комбинации от бутони за изпълнението на различни специални умения, Deep Space просто са направили тяхното момче малко по-самостоятелно. Ще рече, че с натискането на един и същ бутон Райли се катери, скача или пък пълзи в зависимост от обстоятелствата. Подобно решение често води до сериозни издънки, но този път всичко върви по мед и масло. Вместо да отработвате някой друг час разни специални изпълнения, в Extermination можете директно да преминете по същество.



По всичко личи, че Extermination определено се оформя като събитие на PlayStation2 фронта. Скокът в сравнение с X-Squad на Electronic Arts е осезаем, а играта обещава и доста часове "панически екшън". До момента съм навъртял поне пет часа "чисто игрово време", а краят никакъв, ама никакъв не се вижда.

Metal Slug X



Когато всички се скъсват да говорят за полигони, 3D ефекти и кадри за секунда SNK са дръзнали да изкарат на пазара игра, която дори не е чувала за третото измерение. Metal Slug X ни връща във времената, когато игрите служеха преди всичко за забавление, а не за демонстрация на нови технологии.

Предполагам, че няма да е зле да започнем с едно дребно уточнение – какво е side-scrolling 2D action?! Всъщност далеч не е толкова изчанчено, колкото звучи. 2D-то – сигурно ви е ясно – ще рече, че играта е двумерна, ама съвсем. Side-scrolling идва от факта, че ще напредвате с героя си по дължината на екрана. Екран след екран, екран след екран и така до края на играта. Action... това просто ще го прескоча по очевидни причини.

Всъщност идеята на Metal Slug X е почти идентична с тази на познатите ви "галактики" от доброто старо време на монетните игрални автомати в България. Това, че този път ще стреляте не с космическо корабче, а с герой, не променя особено нещата. Основната ви цел отново е същата – да намерите онова малко и постоянно местещо се петънце по екрана, което в момента не е затрупано със смъртоносните лъчи, мини, бълвани от вашите безбройни противници. Купонът е умопомрачителен! Въпросните галактики, side-scroller-и, 2D екшъни са безспорно едни от най-прилепчивите игри, измисляни някога.

SIDE-SCROLLING 2D	
графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★
издател	SNK / SCEI
играчи	2
	http://www.neogeo-usa.com

PlayStation

Вярвате или не, Metal Slug X е третата игра от поредицата. Нещо повече – тя спокойно може да бъде наречена легенда сред почитателите на аркейд машините. Защо ли? Три думи:

чувство за хумор

Ако имаше класация за най-смешна (в хубавия смисъл на думата) игра, Metal Slug X със сигурност щеше да размаже конкуренцията. Ако си падаме по този тип майтапи, разбира се.

За да навлезете в "същината" на геймплея, ще ви бъдат необходими средно между две и три секунди. Управлението се изчерпва със стрелките плюс още три бутона – за основно и допълнително оръжие и за скок. Оттам нататък всичко е само рефлекси и съобразителност. Metal Slug X ще ви изправи очи в очи с някои от най-оригинално замислените противници, стъпвали някога на екрана на видеоигра. Принципно декорите на играта са

пародия на филмите за Втората световна война

но момчетата от SNK са добавили и всевъзможни други елементи. Има нива, в които действието се пренася в дълбините на древноегипетски пирамиди, бъкащи от мумии. После по някое време ще ви се наложи да се справяте с нашествие на извънземни. Въобще предстои ви да пребродите куп места, които принципно нямат много общо помежду си, но затова пък се връзват перфектно в рамките на играта.

В началото трябва да изберете между четири различни героя, като разликите между тях (ако не броим пола им) са чисто козметични. Базовите оръжия са пистолет и нож, който героят размахва автоматично, когато е в непосредствена близост до някой "гад". Нивата са осеяни с бонуси – предимно муниции за различни по-мощни пушкала (картечница, лазерна карабина, гранатомет). Новите муниции също са безкрайни – губиш ги единствено, ако те убият. На определени места ще можете да се качите за известно време в специални бойни машини – въоръжена до зъби... камила или пък механична жаба с лазерни установки. Принципът с тях е същият - убият ли те, продължаваш с "гол в ръката нож (и пистолет)". Като в повечето подобни игри и тук босовете са повече от задължителни. Те се явяват във всякакви форми и размери, като повечето от тях представляват пародии на страховити бойни машини.

Всъщност ужасно се колебах дали да обявя именно Metal Slug X за игра на броя. После реших да не скандализирам чак толкова феновете на лъскавата графика. Но пък не мога да се сдържа да не ви препоръчам Metal Slug X като задължително заглавие във вашия личен "hall of fame".

Shadow of Memories

Най-лошото, което може да се случи на един геймдизайнер, е да го хване синдромът на нереализирания писател. В резултат от това се раждат игри, които "сами се играят". При тях геймплеят често се свежда до изглеждане на серия от предварително подготвени анимации, а геймпадът е в ролята на дистанционно, с което да превъртате напред

Преди всичко ще бъда честен и ще призная, че историята на Shadows Of Memories наистина не е лоша. Страхотна – не, но прилична – да. Всичко започва в малко градче в Германия. Нашият главен герой, носещ странното име Айки, е нападнат на улицата и прободен смъртоносно. Но съдбата (или бог знае кой) му дава втори шанс – да се върне назад във времето и да промени обстоятелствата, довели до неговата смърт. Тънкият момент е, че той трябва да успее в това рисковано начинание не веднъж, а поне няколко пъти. Нещо повече – критичните ситуации са разхвърляни в четири различни "времеви зони" – настоящето, 80-те години на миналия век, началото на миналия век и 1580 година. След като Айки (т.е. вие) се справи с конкретна ситуация, неговата джобна машина на времето го пренася в следващото "местоназначение".

Не звучи чак толкова зле, нали? Загадъчно убийство, шанс да промениш хода на съдбата, пътуване във времето... Комбинирана с приличен геймплей, подобна история би могла да роди една нелоша игра.



Уви, Shadows Of Memories прилича много повече на

нескопосан интерактивен филм

отколкото на класическия адвенчър, какъвто всъщност би трябвало да бъде. Схемата е долу-горе следната – решаваш логическа загадка и като награда гледаш поредния анимационен клип, който ти разказва още едно парченце от историята. "Че какво толкова лошо има в това", може би се питат някои от вас. Принципно нищо. Стига, разбира се, логическите загадки да бяха наистина логически загадки. Нека ви опиша една типична – въртите си по иначе чудесно изглеждаща улица и срещу вас се задава човек, заговаряте го и – хоп! – загадката е решена. Следва, разбира се, "захарчето", което ви се полага за проявената желязна логика – поредният анимационен клип. Уви, не се майтапя.

Жалко наистина, защото като графика Shadows Of Memories е определено над средното ниво. Различните времеви отрязъци са възпроизведени убедително във всяко отношение – архитектура, интериор, костюми, всеки един от тези елементи е "пипнат" наистина майсторски. Моделите на героите също са доста прилични, макар на мен лично да ми се сториха

малко по-сладникави

отколкото подхожда дори на японска игра, ако разбирате какво искам да кажа. Уви, под тая иначе интригуваща опаковка се крие твърде малко живот. Светът на Shadows Of Memories прилича повече на добре уреден музей, отколкото на виртуална реалност.

Всичко това ме навежда на един простичък въпрос – има ли класическият куест въобще бъдеще? Х-м, кой знае... Не е чак толкова лесно човек да зачеркне един от най-популярните жанрове в историята на електронните забавления. Едно поне е сигурно – авторите на Shadows Of Memories определено не са напипали вярната посока.

ADVENTURE — PS2

графика	★★★★★
звук	★★★★
геймплей	★
общо	★★
издател	Konami
играчи	1
	www.konami.com

Cheats & Trix

Metal Slug X

Мини игри – след като превъртите играта, изберете "Another Story" опцията, за да активирате три мини игри.
Бонус игри – абсолютно по същия начин като по-горе, но избирате бонус игрите.
Кодове – натиснете X, нула, квад рат, триъгълник(2), X, нула, квадрат на прозореца с менютата.



X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

Бързо продължение: задръжте L1 + L2 + R1 + R2 и натиснете Start, когато продължавате, за да запазите същия герой.
Да се биете като Akuma: Влезте в менюто за избор на супергерой. Highlight Spiral и изчакайте три секунди. След това highlight-нете следните герои в дадения ред: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, и Omega Red. Най-накрая highlight-нете Silver Samurai, изчакайте три секунди и натиснете LK + HK + HP. Akuma ще се появи на мястото на Silver Samurai, за да се потвърди правилното въвеждане на кода.
За да се биете с Acuma като играч - highlight-нете Storm и изчакайте три секунди. След това highlight-нете Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke и Silver Samurai. После highlight-нете Spiral, изчакайте три секунди и натиснете LK + HK + HP.



007 The world is not enough

КОДОВЕ:
8001F16A FFFF – активиране на всички cheats
80073A04 0001 и **30073D3A 0001** – неуязвимост
30073D38 0001 – всички оръжия
30073D3D 0001 – безкрайни муниции
30073D3C 0001 – усилени оръжия
8001F28E 0002 – включване на скрито филмче
50001A01 0000 и **3001F2D2 0001** – отключване за всички филмчета и мисии
50000A01 0000 и **3001F330 0001** – отключване на всяко филмче за победа

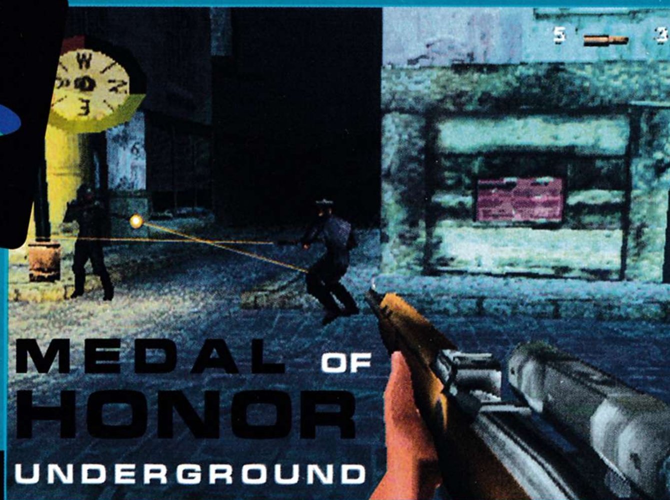


ODDWORLD: ABE'S EXODDUS



Клавиши:
K=квадрат
T=Триъгълник
O=Кръг
X=Кръст
H=Нагоре
Д=Долу
Л=Ляво
Дя=Дясно
Да видите всички in-game анимации – задръжте R1 в основното меню и въведете: H, Д, Л, Дя, K, O, T, O, K, O, H, Д, Л, Дя.
Да стигнете всички нива – задръжте R1 и натискайте: Д, H, Л, Дя, T, K, O, T, K, O, Д, H, Л, Дя.
Неуязвимост – задръжте R1 и напишете: O, T, K, X, Д, Д, Д, O, T, K, X.
Минаване на следващата точка за записване – задръжте R1 и натиснете: O, O, X, X, K, K.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



КОДОВЕ:
ENTREZVOUS – преминаване в cheat mode
AUTODINGUO – преминаване в wacky taxi mode, даващ ви възможност за 60 секунди да убиете всеки противник.
LATIREUSE – преминаване в podoski mode, където убивате противниците с един изстрел. Предварително използвайте кода за неуязвимост, иначе и вас ще ви убиват от раз.
PORTECLEFS – отключва всички тайни, мисии и multi-player герои.
PUISSANCE – неуязвимост.
BALLESVITE – четворна мощност на оръжията.
RICOCHET – отскачащи куршуми.
При правилно въведен код екранът ще премигне в зелено. Изброените кодове оказват ефект върху нива, които са били преминати успешно.




X-COM ENFORCER

натиснете [˜], за да извадите конзолния прозорец и в него напишете:

xgod God mode
xfly Fly mode
xghost Преминавате през стени
xwalk Изключвате горния код
killpawns Убива всички врагове на нивото
setjumpz # Определя височината на скока (500 = нормално, без ъпгрейд)
setspeed # Определя скоростта (2 = нормална скорост)
summon Всички power-ups се появяват до вас
allammo Всички оръжия и амуниции за тях

В менюто SYSTEM отворете файла USER.INI. Променете редовете както следва:
WeaponUpgrades[1]=4
WeaponUpgrades[2]=4
WeaponUpgrades[29]=4
XBaseSkinName="EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon"

TROPICO

По време на игра натиснете и задръжте [Ctrl], а след това напишете:

pesos Добавя $20,000 твърда пара :)

contento Увеличава щастието с 10 (безплатни пуканки и мадами може би?)



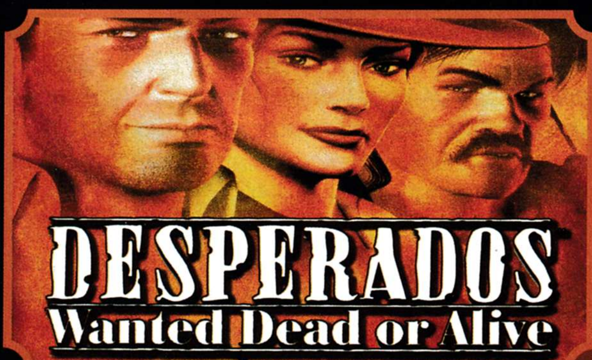
Отворете директорията PilotLog оттам, където сте инсталирали играта и редактирайте с Notepad файла за сейвнатата игра:
rank # въведете число между 1 и 5 и ще получите повишение
num_medals # по същия начин, както е описано горе
fighter total #, bomber total # изтрийте даденото число и го сменете с по-голямо
ground total, wingmen lost показва числото на сваления пилоти; сменете числото с нула
player aircraft lost сменете числото с нула

PC CD ROM

EVIL ISLANDS
Curse of the lost soul

По време на игра натиснете ~ и след това напишете в конзолата **thingamabob**. Ще се появи надпис **Activated!** и следните чийтове ще бъдат отключени:
help Лист с описание на всички конзолни команди
fps "0" или "1". Показва или скрива FPS брояча
give "give 0 money 1000000" получавате 1000000 златни монети като излезете от игровата зона "give 0 exp 1000000" Както по-горе, но групата ви получава 1000000 experience points (можете да напомпате героя си до фантастичните 10000 здраве и 12000 мана). Но това е възможно, само ако сте достигнали до първия град.
lootall Взимате всички обекти по картата
exit, quit Излизате от играта

Кодовете с неизвестно действие: **localrate**, **rate ban**, **kick**, **partyresend**, **days**, **generateacks**, **disconnect**, **net**, **memusage**, **server**, **join**, **fadeout**, **execute or exec**, **lastfps**, **loadvar**, **listvar**, **show**, **filter**, **history**, **console**, **debuginfo**



Натиснете по време на игра **ляв Shift** и **F11**, след това напишете:
TIMELESS Пауза
FIDEL CASTRO Диалозите, казани до момента
MEDIC Помага ви с тактически съвети
POWERMAN Ново оръжие
SCHNEIDER Губите нивото
JACKAL Амуниции
HOLLOW MAN Невидимост
CLINT Печелите нивото

pisma@pcmania.bg

НА ТИ КОМИКС!

Здравейте уважаем екип на любимото на повечето геймъри в България списание. Пише ви един заклет ваш фен и главно на компютърните игри, разбира се! (започнал съм с култовата на времето конзола SUPER NINTENDO, която смея да твърдя беше лидерът сред конзолните игри преди появата на SONY PLAYSTATION. Минал съм и през GAME BOY, за да стигна до компютърните игри преди 5-6 години и да стана върл геймър!!! :) Но не пиша, за да ви губя времето, занимавайки ви с моята геймърска биография, а за да ви предложа една идея като ваш голям почитател!

Преди време членувах в геймърски клуб в Германия, от който по пощата ми пращаха списания. Както ги четях, забелязах нещо много интересно и оригинално като идея – комикс, около пет-шест страници с любимите на всички геймъри герои от игрите!!! Мисля, че това е много оригинално и че само ще спечелите повече почитатели – хем инфо за най-новите игри, хем интересен комикс!!!

Моля да обърнете внимание на моята идея.

Антон Петров

Скъпи ни Антоне, вижда се, че си закърмен с любов и гейминг, а геймърската ти биография би била гордост за всеки. Естествено, някои биха казали, че имаш тъмни петна в CV-то си (конзолите нещо са били водещото начало). Тези зложелатели обаче ще пропуснат далновидната ти мисъл и мащабна визия, а именно идеята за наличие на комикс в нашата, мила, родна и т.н. PC Mania.

Да, отдавна се каним да обогатим и без това преливащите от хубост наши страници с разкази в картинки, както се казваше едно време и ето че три години след първия ни брой те са факт – по-красиви, по-добри, просто комикс!

Заплетената история ще ви накара да се вторачите в него и пищната типка, като вече всички читатели би следвало да добият своя втори секссимвол – чудесен повод да спрете да се взирате в плаката на стената, нали?!. Това е то животът – среща на идеи и концепции. Радостно е, че не се сблъскахме, а се доближихме. Все така!



Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

Още награди този брой от играта на Toshiba печелят:

БРОЙ 6/2001г.

1. *Даниел Димитровр (фанелка)*
2. *Ганчо Павлинов Ганчев (шапка)*
3. *Евелина Емилова Михайлова (3 месечен абонамент)*
4. *Христо Димитров Стоянов (батерии)*

ТЪРПЕНЕ НА КРИТИКА

Ама вие наистина се оказахте несериозни:

1. *Мижав и грозен autorun.*
2. *Непотвърдени данни.*
3. *Пишете за тъпи игри.*
4. *Отговаряте несериозно и заядливо и не приемате критика.*
5. *Махнете го това PS Mania или поне сложете в тази рубрика и статия за емулацията с Bleem и т.н.*
6. *Повечко хардуерни новини ще са ви в плюс.*

И за да запазим добрия тон, имам едно предложение за вас: ако искате, можете да напишете статия за аркадните емулатори, а аз ще ви осигуря игрите да напишете статията (няма ги от доста време в нета)

speed.master@bol.bg

Неволна усмивка пробягва по устните при мисълта за този толкова суров живот, изпълнен със сериозни и скучни хора, но е време да се хванем за ръце и да ти отговорим:

1. Да, но за сметка на това работещ на абсолютно всички компютри. Проблемът с shell-а е, че колкото е по-"къдрав", толкова по-големи проблеми създава. Някои наши читатели имат по-слабички машини, уви!
2. Това можеш да го кажеш за абсолютно всяка медия, така че едва ли е нужно да се коментира, нали?!
3. Пишем за всички игри.
4. Ето, приемаме твоята.
5. Няма пък! А статия за емулатори сме писали неведнъж и ще пишем и за в бъдеще.
6. И ние така мислим, но времето ще покаже.

И за да запазим и ние добрия тон – радваме се на твоите предложения.

WHO WANTS TO BE AN ENGINEER?

Момчета, тоя път всички вкупом и Георги Панайотов (Sandro), в частност, я свършихте една...

Не бях в България около месец, върнах се, отворих бр.3 на любимото си геймърско списание и там, на стр.8, открих нещо, което си е направо за фразата "Невежият ще се чуди, вещият ще се мае!". Става дума, естествено, за потресаващото разкритие, че, цитирам: "Първият Team Fortress се появи като add-on за Quake II (ха сега де!) през далечната 1997 г. (още по-голямо "ха сега де!")... Щях да сметна, че поне второто е неволна грешка, но 5 реда по-долу годината (1997) е препотвърдена :-(((Поразрових архива си, поогледах датите на създаване на файловете, пуснах си Quake Wizard с настройки за Team Fortress... Ами,... работи!

Да не говорим, за датите, споменавани по-ната-

тък... както и за пълната липса на нещо общо с Quake II на този етап. Така че, както вече на три пъти заявявате от страниците на списанието, грабвайте перата и катрана и... вие си знаете. Младостта и неопитността на автора на статията НЕ са оправдание. Освен това някъде стои и поне един редактор :-(((

Като домашно, дайте на момчето да напише един обзор на по-популярните add-ons за Quake I – определено за single player има истински находки, които са НАПЪЛНО неизвестни за широката публика. Ще спомена само Nehahra, Air Quake, Fantasy Quake и Quake Chess.

Като съм ви метнал за бр.3, да не пропусна и "ликьора" на Свилен Енев от стр.33, в статията за "AMERICA". Английски-говорящите може и да го приемат на майтап, доколкото думата "liquor" означава спиртна напитка въобще, но за останалата част от геймърите появата на "дамското питие" ликьор, сред коравите пионери на Запада, звучи най-малкото, не на място.

Говорейки за Запада и за американци, то просто не мога да намеря точния брой, където ваш автор громи "тъпите янки", които си падат по разни дълбоко неизвестни игри от типа на "Who wants to be a millionaire?". Като оставям настрана факта, че това е едно от най-популярните интелектуални ТВ състезания по света, излъчвано в 64 страни (от 12 май стават 65 – започва излъчване и у нас), то бих препоръчал на въпросния автор да си свали някое демо на играта и да се пробва да отговори по всички правила на зададените му 15 въпроса с нарастваща трудност.

Е, не е като да "ма-а-аш" с картечницата, а пък трупове въобще няма, освен ако не те питат къде е погребан цар Еди-Кой-Си, но има и такива "тъпи" хора, които си падат по подобни неща – т.е. да знаят нещо повече от останалите...

Като общ извод – контролът върху статиите ви ПАДА, а оттам и качеството на списанието като цяло. Стилът на авторите става еднообразен, фразите – типови, а част от изводите – повърхностни. Отделно изказванията "леко неподготвен".

Ваш верен читател,
инж. Ник (Armstrong) Харбов
Варна

Редник Панайотов беше порицан пред строя заради невежата си постъпка. Той осъзна колко много е сбъркал и мъжки изтърпя двете редакционни седмици карцер. Възрастта НЕ е оправдание да скатаваш, а редакторският колектив затегна контрола върху материалите на Панайотов. Свободно.

Като сме почнали с трети брой, стигаме и до "ликьора". Уви, за пореден път вярното читателско око соли в кървящата рана на дребната немарливост – но шегата преди всичко.

Говорейки за американците, просто не можем да подминем високоинтелектуалните им шоу програми. Не всеки обаче може да има късмета да участва в такова предаване, но за сметка на това всеки може да "помаа" с картечницата на някой турнир по Counter-Strike и да спечели добри пари (е, не да стане милионер, но все пак няколко бона). Геймингът преди всичко!

PC Mania

СОФИЯ

Headoff Gaming Club
ул. "Стефан Караджа" 7б,
тел: (02) 9875408

Diablo
бул. "Христо Ботев" 46,
тел: (02) 9867471

PC Mania Club
ул. "Люлин планина" 16,
тел: (02) 513608

fun.club
ул. "Чехов" 59,
тел: (02) 707369

Cyber Zone
ул. "Раковски" 149,
тел: (02) 9866681

Аксел
ж.к."Сердика", бл. 18а, вх. 6,
тел: (02) 229491

Alien's Club
ул "Бачо Киро" 24,
тел: (02) 9801110

Gigs
Студентски град, блок 16

The Clan
ж.к.Надежда, ул. "Кравеник" 3, тел: (02) 375505

БУРГАС

Киберкафе "Виртуален свят"
ул. "Вардар" 1

Корубата
ж.к. Славейков, бл. 59/60

Храма
к-с Меден рудник

Лео
ул. "Славянска" 40

West
ул. "Тутракан" 4



Зали, които продават PC Mania:



Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: бул. "Цар Борис" №23, търговски комплекс "Никроад"
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: ж.к. "Иван Вазов", ул. Д-р Стефан Сарафов №24
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128
Ст. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието. Още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 46-50-63, 44-45-70**

PC Mania Top 10

Вече е време и за тазмесечната класация за най-играни игри. В нея има някои незначителни промени, които са в състояние да преобърнат досегашното статукво. Изненадата този път се нарича Black & White, който от нищото успя да се катапултира на второ място сред предпочитанията на геймърите.

Top10 България Читатели

1.	***Counter-Strike***	621
2.	***Black & White***	310
3.	***Brood War***	212
4.	Diablo 2	203
5.	Red Alert 2	173
6.	Serious Sam	161
7.	FIFA 2001	127
8.	Tony Hawk's 2	112
9.	Monkey Island 4	96
10.	Unreal Tournament	78

Феновете на играта отчаяно, дори пресилено активно на моменти, опитваха да изкачат любимото си заглавие на първото място, но уви, сила свише контролираше техния по младежки романтичен устрем. Black & White доказа въпреки многобройните критики към авангардната си концепция, че точно жанровото многообразие е правилна формула за успех. Доколко други заглавия ще успеят в подобно начинание, е спорно...

Ако човек се огледа наоколо, ще забележи, че Counter-Strike все още е най-играната игра и това е неоспорим факт. Традиционно добро е представянето на игри като Diablo 2 или Brood War, които съвсем закономерно заемат местата 2-ро и 3-то. Serious Sam е наистина страхотна игра и това се потвърждава от шестото ѝ място, като тя върви уверено нагоре – като че ли се появи новият екшън герой! Надолу класацията изглежда сравнително ясна, като новост са леките размествания в местата и завръщането на Unreal Tournament в класацията. Учудващо се срива надолу Monkey Island 4, която от своето пето място през миналия месец този път се промъкна в класацията през иглени уши едва на девето.

По колко часа на ден геймите?

1.	По 3-4, за да се хваля пред приятелите	150
2.	Половин-един, колкото да не е без хич	142
3.	Моят живот е гейминг!	130
4.	Поне половин ден, иначе ми треперят ръцете	89
5.	Абе какво ме занимавате с игри!	26

Разнообразните въпроси на сайта предизвикват интерес, като този месец ви питахме относно времето, което прекарвате пред компютъра на ден и отношението ви към степента на трудност. Ясно се очертава тенденция тези анкети да имат своите твърди фенове. Почти единодушно гласувалите приемат играенето на компютърни игри по-скоро като забавление, а не като самоцелно взиране в монитора по цял ден – 28 процента от гласувалите играят между три и четири часа на ден.

Степента на трудност напоследък ми се струва...

Точно, колкото си трябва	178
Твърде ниска	130
С недостатъчни възможности за донастройки	106
Твърде висока	54

Степента на трудност като че ли най-сетне е достигнала нивото, задоволяващо интереса на всички играещи. Очевидно обаче все още има достатъчно хардкор фенове, които недоволстват от прогресивното намаляване на степента на трудност. Голям процент от анкетираните смятат, че съвременните игри са твърде лесни.

Очаквайте новите ни въпроси през следващия месец.

Вече много години човечеството е изправено пред заплахата да се превърне в поредната жертва на еволюцията. Неколкомесечен международен конфликт е превърнал Земята в сметище за токсични отпадъци с радиоактивна почва. Огромни пространства все още остават безлюдни, населявани единствено от автоматични бойни машини и банди мутирали мародери. Оцелелите средища на цивилизацията продължават да развиват високите технологии, но един прогресирал в неочаквана посока стар експеримент се оказва заплаха с размерите на тотално унищожение на рода. Хората трябва да преразгледат виждането си за материалната основа на съзнанието, защото едно тяхно създание отдавна е излязло извън границите си на контрол и продължава да се развива. Като личност с размерите на вселената ни.

Изход? Вероятно да, защото умирайки, една жена-командос от частите за промишлен шпионаж на голяма корпорация открива... че това й се случва за втори път в живота. И че последиците за нея са някак различни. И че се е случвало и преди. А знанието за това чака заключено в спомените й, за да може да научи хората как да Оцеляват.

Да им разкаже историята на Живота, през която тя е минала от самото му начало.

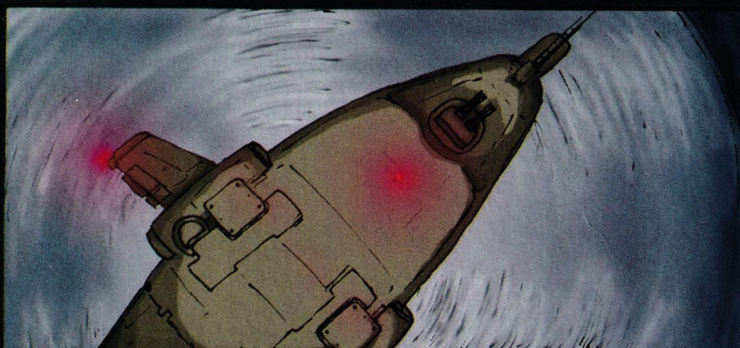
Земята и колонизираните от хората планети се превръщат в поле на най-чудовищната битка, случвала се някога в човешката история. Сражение, което не се води по обичайния начин. И има малко общо с материалната действителност. И с нашето измерение. Битка, в която можеш да се изправиш дори срещу самия себе си...

<OBJECT> :

UNKNOWN













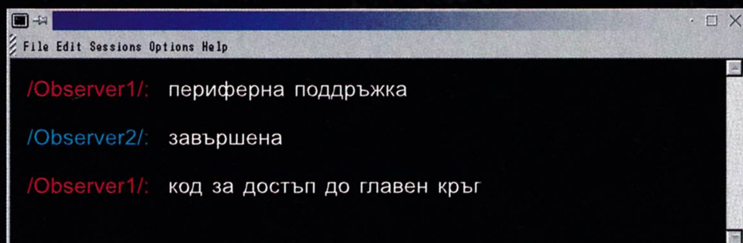


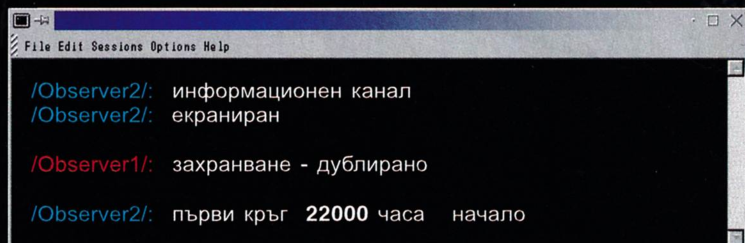



Има ли движение по проекта?
Да. Обектът за пореден път преконфигурира цялата осигуряваща периферия.


При всяко включване на системата се копират нови файлове, но анализите им не водят доникъде.


Нито една позната операционна система не може да работи с тях. А това, което се случва с поддържащите компютри ...
Какво?
Те станаха, някак перфектни.

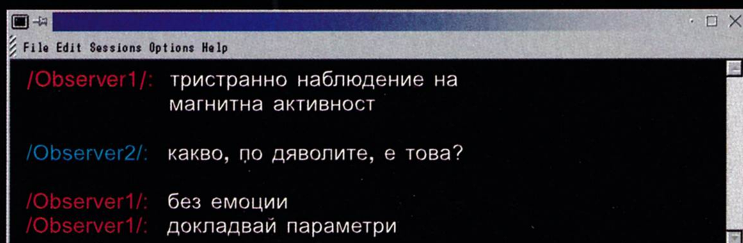

File Edit Sessions Options Help
/Observer1/: периферна поддръжка
/Observer2/: завършена
/Observer1/: код за достъп до главен кръг

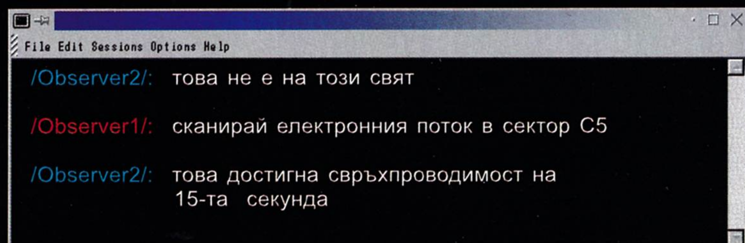

File Edit Sessions Options Help
/Observer2/: информационен канал
/Observer2/: екраниран
/Observer1/: захранване - дублирано
/Observer2/: първи кръг 22000 часа начало


Софтуерът реагира индивидуално на техническите им показатели, дори пренастрои захранването. Те станаха едно...

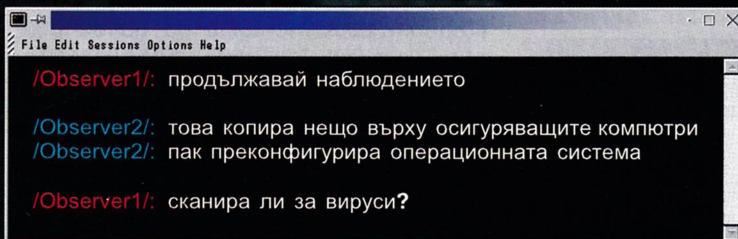

Това би била уникална военна машина ...
Ако разберем как действа

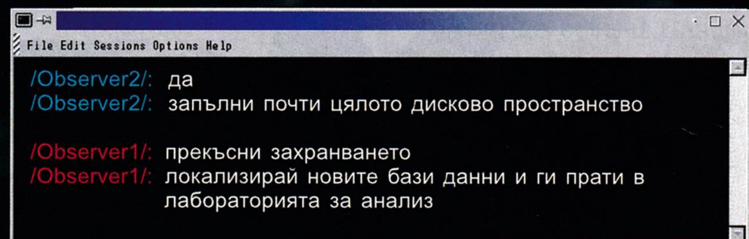

Вижте, това е рожба на провалил се експеримент
Дори не сме сигурни за истинските му параметри...

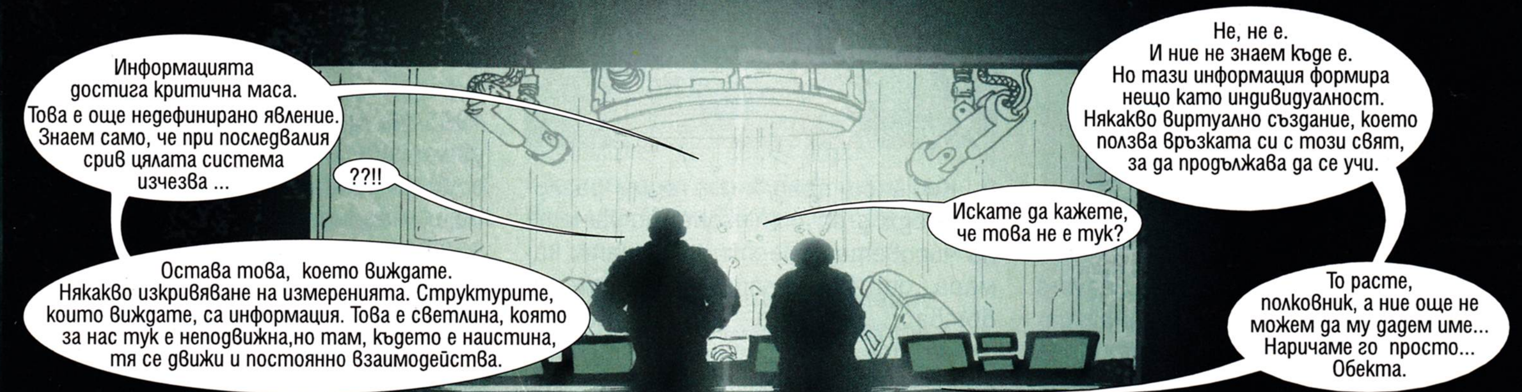

File Edit Sessions Options Help
/Observer1/: тристранно наблюдение на магнитна активност
/Observer2/: какво, по дяволите, е това?
/Observer1/: без емоции
/Observer1/: докладвай параметри

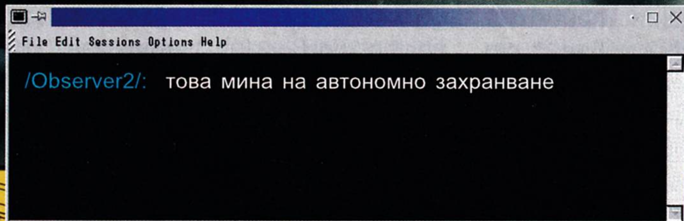

File Edit Sessions Options Help
/Observer2/: това не е на този свят
/Observer1/: сканирай електронния поток в сектор С5
/Observer2/: това достигна свръхпроводимост на 15-та секунда

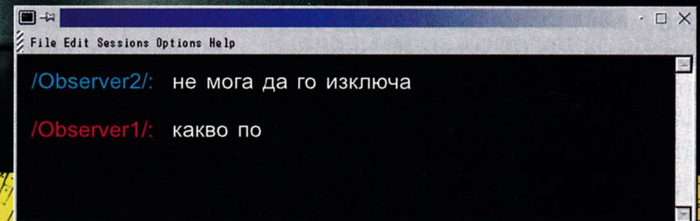

Всичко започва в института Дойл преди 30-тина години
Тогава група невролози, биомеханици и физици построяват уникален макет на човешки мозък
С точен брой нервни клетки. Само, че аксоните са заменени от оптични кабели...
а на мястото на синапсите има свързани микро-емитери на кохерентна светлина ...
Трябва да е бил адски бърз ...
Да, затова когато започват да го захранват с информация, един вид да го учат
едва успяват да смогнат при капацитета му ...
Е, и какво?


File Edit Sessions Options Help
/Observer1/: продължавай наблюдението
/Observer2/: това копира нещо върху осигуряващите компютри
/Observer2/: пак преконфигурира операционната система
/Observer1/: сканира ли за вируси?

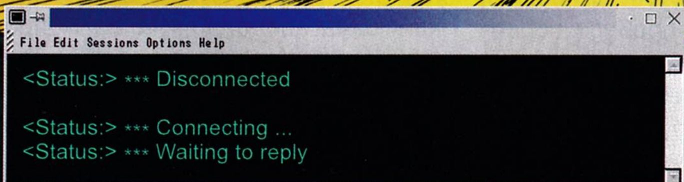

File Edit Sessions Options Help
/Observer2/: да
/Observer2/: запълни почти цялото дисково пространство
/Observer1/: прекъсни захранването
/Observer1/: локализирай новите бази данни и ги прати в лабораторията за анализ

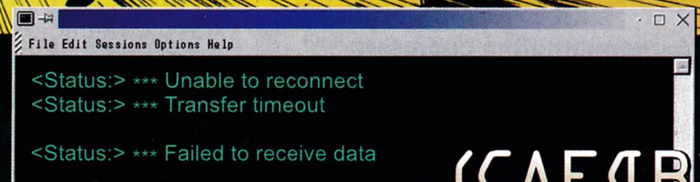

Информацията достига критична маса. Това е още недефинирано явление. Знаем само, че при последвалия срив цялата система изчезва ...
??!!
Остава това, което виждаме. Някакво изкривяване на измеренията. Структурите, които виждаме, са информация. Това е светлина, която за нас тук е неподвижна,но там, където е наистина, тя се движи и постоянно взаимодейства.
Искате да кажете, че това не е тук?
Не, не е. И ние не знаем къде е. Но тази информация формира нещо като индивидуалност. Някакво виртуално създание, което ползва връзката си с този свят, за да продължава да се учи.
То расте, полковник, а ние още не можем да му дадем име... Наричаме го просто... Обекта.


File Edit Sessions Options Help
/Observer2/: това мина на автономно захранване


File Edit Sessions Options Help
/Observer2/: не мога да го изключа
/Observer1/: какво по



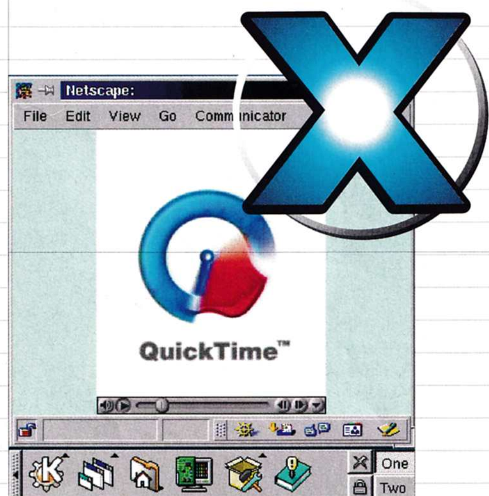

File Edit Sessions Options Help
<Status:> *** Disconnected
<Status:> *** Connecting ...
<Status:> *** Waiting to reply


File Edit Sessions Options Help
<Status:> *** Unable to reconnect
<Status:> *** Transfer timeout
<Status:> *** Failed to receive data

(СЛЕДВА)

Windows plugin-и под Linux

Въпреки опитите за създаване на конкурентен браузер, работещ в Linux среда, все още дори Mozilla (www.mozilla.org) не може да се справи с трудната задача да визуализира правилно (т.е. както го прави Internet Explorer) web страниците с нестандартно съдържание. Става дума за онези сайтове, разчитащи на разнообразни plugin-и, които в повечето случаи са дело на независими фирми и често единствената им официална версия е за Windows-операционни системи.

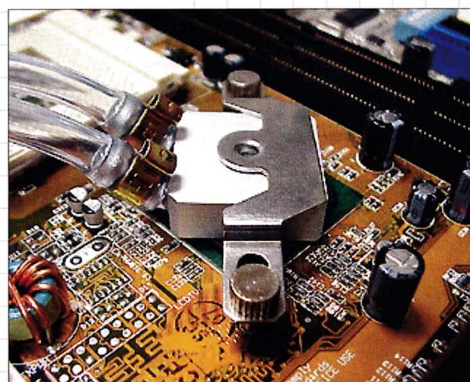


Фирмата с име Codeweavers (www.codeweavers.com) стана известна покрай своята подобрена версия на Wine – opensource проект, който има за цел да осъществи пълна емулация на Windows-приложенията под Linux (www.winehq.org). Codeweavers са почти готови с разработката на специален CrossOver Plugin, който ще позволи успешното използване на всеки съществуващ win32 plugin – като начало в embedded Linux системите, а по-късно и при стандартните дистрибуции.

Това представлява още една крачка към популяризирането на безплатната ОС, тъй като липсата на конкурентноспособен браузер все още е основна спънка за налагането на Linux като desktop ОС.

Алтернативна система за охлаждане

Колкото повече нараства броят на чиповете в дадена PC кутия, толкова повече отделяната топлина при работата на системата доближава необходимата за приготвяне на омлет. Целта на производителите на PC компоненти обаче не е да предложат удобствата на печка. Затова и броят на използваните вентилатори стремглаво нараства, а заедно с него и шумът, отделян при работата им. Неприятно наистина – да не може да се насладиш на mp3-ките, тъй като компютърът напоследък конкурира шумовата производителност на трактор.

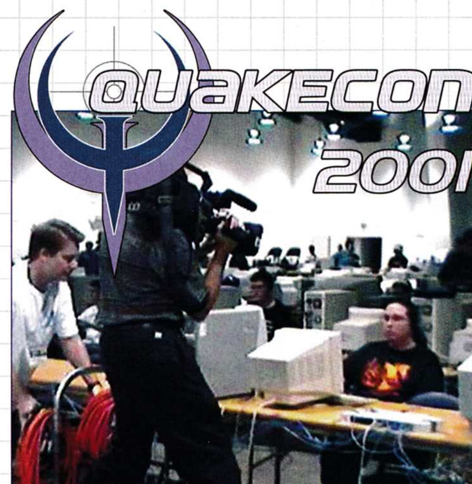


Koolance предлагат един различен подход за отнемане топлината на чиповете. Вместо поредната камара от вентилатори те разработват система от охлаждащи плоскости, която разчита на специална хладилна течност. От една страна, тя е на моменти приблизително два пъти по-ефективна, а от друга – почти безшумна. Кухи компоненти с размер почти три пъти по-малък от този на разпространените вентилатори осигуряват пряк достъп за охладителната течност, която циркулира по тръбички между "горещите точки".

На адрес www.koolance.com има подробна информация за всички части на компа, които са обект на тази хладилна технология.

Quakecon 2001

От 9 до 12-ти август в Меските, щата Тексас, ще се проведе поредното издание на ежегодния QuakeCon (www.quakecon.org), където се срещат стотици фенове на легендарната игра на ID Software.



Първоначалните цели са да се създадат условия за face-2-face среща (в реалния живот) на иначе виртуални противници, да се обменят идеи с хората, разработващи 3D игрите, и, разбира се, да се предостави възможност за пряк сблъсък между най-добрите играчи. За петте години, през които се провежда, интересът към QuakeCon нараства съвсем предвидимо и от 150 през 1996-та броят на посетителите се увеличава до 3000 през миналата година. Тази година nVidia са осигурили награден фонд в размер на $50,000, който ще си поделят победителите от 512-те състезатели в смъртоносна битка на самото място. Междувременно от http://wouter.fov120.com/gfxengine/panquake/ може да се снабдите с версия на Quake, която позволява панорамен (360°) изглед на игралния терен.

Нова система за защита на DVD дисковете

Седем водещи производители на DVD техника са обединили сили за създаването на нова система за защита на DVD дисковете срещу копиране. Hitachi, Sony, NEC, Pioneer, Digimarc, Macrovision и Philips смятат да внедрят технологията в новите устройства, което ще позволи по-лесното проследяване на пиратските копия. Според Американската асоциация на филмопроизводителите (MPAA) пропуснатите ползи вследствие на пиратско разпространение на филми възлизат на $3.5 милиарда долара. Новото сдру-

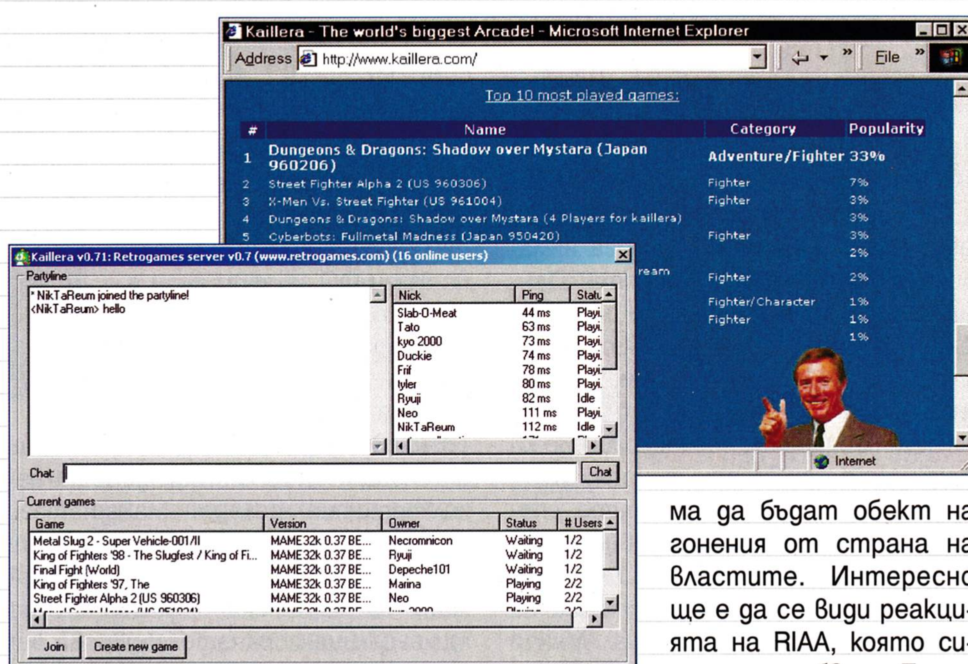
жение носи името VWM (Video Watermarking Group) ще обяви решението си до края на септември, като ако това стане, технологията ще бъде предоставена за ползване на всички производители на DVD-устройства.

Магнит в основата на дело за милиарди долари

Magnequench (www.magnequench.com) е водещ производител на специализирани магнитни материали с представителства по целия свят. От близо 20 години компанията държи правата върху патентована технология за производство на Nd-Fe-B (неодим-желязо-бор) магнити, които присъстват в почти всички устройства, разчитащи на малки електромотори (твърди дискове, флопи-та, CD устройства и т.н.). В момента постоянният пазар на магнитни материали има годишен оборот около шест милиарда долара, като почти половината се генерира от търговия с въпросните Nd-Fe-B магнити. Magnequench смятат да одрусат здраво компании, като Philips, Samsung, Sony и Toshiba. Подобно дело би могло да доведе до задължения за изплащане на милиарди долари компенсация, а според Archibald Cox (председател на борда на директорите), Magnequench има неоспорими доказателства за посегателство върху интелектуална собственост на компанията. В последно време стана много популярно да се водят подобни съдебни битки, което все по-често ме кара да се замислям колко хубав би бил светът без лицензи и патенти.

Kaillera – мрежов вариант на MAME емулатора

MAME е един от най-известните емулатори на аркейд-игри. С него помощ могат да се играят класически геймхитове, които са ни познати от конзолните системи (като Street Fighter). Основен недостатък на повечето емулатори е липсата на възможност за мрежова игра. Ето защо наскоро се появи Kaillera, което е вариант на MAME с възможност за битки в Internet. Kaillera позволява да отново да срещнете достойни противници в любимите си игри дори всички в квартала да отказват да играят с вас. http://www.kaillera.com/ е мястото за снабдяване.



Дания може да легализира свободния обмен на музика

Министърът на културата на Дания се опитва да прокара законопроект, който цели да легализира некомерсиалния обмен на музикални файлове. Ако бъде приет, подобен закон ще превърне Дания в нещо повече от просто спасителен остров за компании като Napster. Частните FTP-та с музика и директният обмен на mp3 файлове в IRC няма да бъдат обект на гонения от страна на властите. Интересно ще е да се види реакцията на RIAA, която сигурно ще обвини Дания в нарушаване на международни закони и вероятно ще се опита да наложи повсеместна забрана за достъп до .dk адресите. Датчаните смятат да компенсират собствениците на авторските права, слагайки 60 цента надценка на всеки продаден CD-R носител.

LINUX GAMING

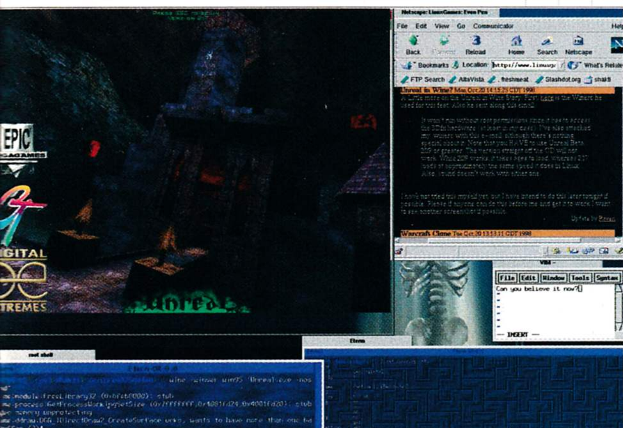


В библията пише, че преди неизброимо много години хората по целия свят говорели един-единствен език и никога нямали проблеми с комуникацията. Данни за първообраз на всички операционни системи не са ми известни и спокойно може да приемем, че такъв просто няма. Още от зората на компютърните технологии важи правилото, че винаги съществуват няколко различни ОС-а, които спорят за потребителското внимание. За никого не е тайна, че в момента за целите на гейм индустрията се използва Microsoft Windows. Макар доскоро Linux да не отговаряше на необходимите условия, за да бъде употребяван успешно като мултимедийна гейминг платформа, в последната година безплатната операционна система направи сериозна заявка за водещо място в надпреварата за завладяване на по-голям брой потребителски PC-та.

Хората, инсталирали Linux на своите компютри, със сигурност имат поне дузина един от друг по-силни аргументи да го направят, но единствената засега наистина основателна причина да се ползва тази ОС за гейм цели е, че тя е безплатна. Най-евтиният единичен Windows лиценз е от порядъка на 100$, а собствениците на обикновена гейм зала са принудени да плащат суми от порядъка на няколкостотин долара. Макар този аргумент да няма особена тежест при домашните компютри, проверките за пиратски софтуер зачестиха и лицензирането надвисва като черен облак над собствениците на игрални клубове.

Тъй като мястото от две страници е малко за детайлно ръководство, статията предполага, че имате поне минимални познания за работа с Linux. Въпреки това преди да започнете опитите за подкарване (портване) на която и да било игра под тази ОС е добре да се подсигурете със следните неща:

- последната версия на XFree86 (www.xfree.org) – графичната среда за Linux системи. Тя се доставя стандартно заедно с всяка от новите дистрибуции.
- последната версия на някоя от водещите дистрибуции. Добре е да изберете RedHat (http://www.redhat.com), SuSe (http://www.suse.com) или Mandrake (http://www.linux-mandrake.com/), тъй като те са сравнително лесни за инсталиране и са обучени да не хапят потребителите с по-малко опит. В Redhat и Mandrake има възможност за автоматично разпознаване на хардуера, което допълнително улеснява задачата по инсталирането. Освен това изброените са популярни сред гейм авторите и е вероятно версии на новите игри да се появят готови за ползване именно с тях. Освен всичко това Mandrake пристига и с добър пакет игри.
- последните видео- и аудиодрайвери за Linux. Като пример nVIDIA предлагат специална версия на своите драйвери, достъпни от http://www.nvidia.com/drivers/xfree86_40.html, които поддържат пълната гама от продукти на фирмата. Съществува и нещо, наречено Advanced Linux Sound Architecture (ALSA), което ще е полезно ако в дистрибуцията по някаква причина липсва драйвер за вашата звукова карта или Linux не успява да я разпознае. ALSA е достъпна от http://www.alsa-project.org/, а ако имаме желание, може да погледнете и алтернативата – OSS (Open Sound System) от www.opensound.com.
- Wine. Пише се като вино, но всъщност е софтуерен пакет, който осигурява емулация на Windows среда и по този начин дава възможност за пускане на богата гама от Windows-ки приложения под XFree86 (аз лично съм подкарвал Excel и някои мултимедийни демонстрации). Wine е все още (и вероятно ще бъде още дълго време) в процес на разработка, но вече има поддръжка за DirectX приложенията каквито са почти всички нови игри. Wine пристига стандартно с всяка дистри-



буция, но нови версии излизат поне веднъж месечно и последната може да бъде изтеглена по всяко време от http://www.winehq.org. На адрес http://www.linuxgames.com/wine/ се намира архив на статии, описващи правилните стъпки за подкарване на доста игри под Linux с помощта на Wine.

Игрите, които могат да се играят под Linux, биват най-общо казано четири вида:

▫ такива с пригодени за Linux версии. При тях за основа е била взета оригиналната Windows версия, части от която впоследствие са пренаписани, за да работят правилно. Такива са игрите, предлагани от компанията Loki (www.lokigames.com), занимаваща се с портване на утвърдените хитове, като Tribes 2, Deus Ex, Myth II, Quake III Arena и т.н.

Windows-игри, които нямат съществуващи версии за Linux и работят с помощта на Wine емулатора

▫ такива, които са писани специално за Linux (пример са версиите на Quake и Doom). Има игри, които се появяват едновременно във вариант за Linux и Windows

▫ безплатни игри с отворен код. Напредват бавно и варират в много голям диапазон – от обикновени пъзели до проекти, като: Quake World (http://sourceforge.net/projects/quake/) и FreeCiv (http://www.freeciv.org)

▫ емулатори всякакви. Вероятно заради open-source натурата, повечето от тях, имат версия за Linux и ако не друго, то конзолният гейминг определено е на висота (вижте на http://dmoz.org/Games/Video_Games/Emulation).

▫ текстови игри, които са най-старите съществуващи за Unix като цяло. Занимавките с тях напомнят четенето на ролева книга-игра (един от лидерите в момента е www.iconoclast.org/).

Оттук нататък успехът зависи най-вече от желанието и уменията. Както сами ще се убедите, ако разгледате линковете към статията, Linux може да се използва за игрални цели като понякога дори понретенциозните заглавия тръгват безпроблемно. Напоследък се обръща особено внимание на разработката на драйвери за всевъзможния нов хардуер, така че проблемите с различните видове устройства ще стават все по-малко в бъдеще. Макар все още да не ми е известен геймклуб, който ползва Linux като основен ОС, с малко повече желание (и необходимите умения, разбира се) всяка игра може да бъде доведена до работно състояние дори без наличието на Windows. Парите, които иначе биха отишли за лицензи, могат веднага да бъдат инвестиране в закупуването на официалните портове на актуалните хитове.

Ако срещнете проблем и се чудите кого да попитате, добра идея е осъществяването на връзка с хората от българските Linux общества, които циркулират из следните страници: Linux Users Group – Bulgaria (http://www.linux-bulgaria.org), Linux за българи (http://linux-bg.exco.net/), Bulgarian Linux Society (http://linux.zonebg. com). На техните сайтове има форуми, които се четат от специалисти и е твърде вероятно да получите нужната информация.

Георги Пенков

Специални благодарности на Павел Чолаков от Linux Society за оказана помощ при изясняването на някои технически детайли.

Игри за Linux има и то немалко. Съществуват и такива, които може да пуснете под Linux, дори авторите им да не са си и помислили, че това ще се случи някога.

www.linuxgames.com

този сайт гордо може да се титулува портал, който да се ползва като стартова точка за всеки геймър с операционна система, базирана на Linux. Сайтът се update-ва почти ежедневно, а новините обхващат широк диапазон от събития. Linuxgames.com хоства и дузина сайтове на различни видове Linux гейминг софтуер (като емулатори, портове на познати игри...)

www.happypenguin.org

The Linux Gaming Tome е друг портал, който въпреки лошия външен вид е един от най-често обновяваните сайтове (по няколко новини на ден).

www.linux3d.net

феновете на 3D игрите могат да се разровят в него, защото освен новини за успешно подкарване на различни игри по Linux има голямо количество упътвания и драйвери за решаване на проблеми с различни видеокарти.

www.linuxquake.com

както подсказва името, това е сайт, предлагащ Quake-материали.

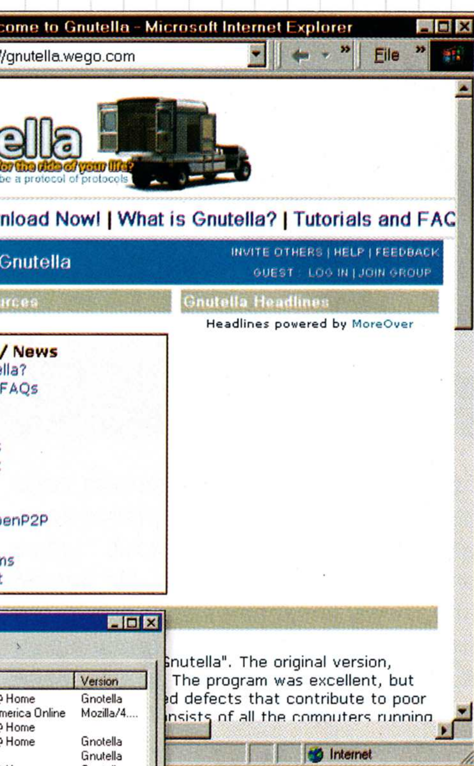
pingus.seul.org

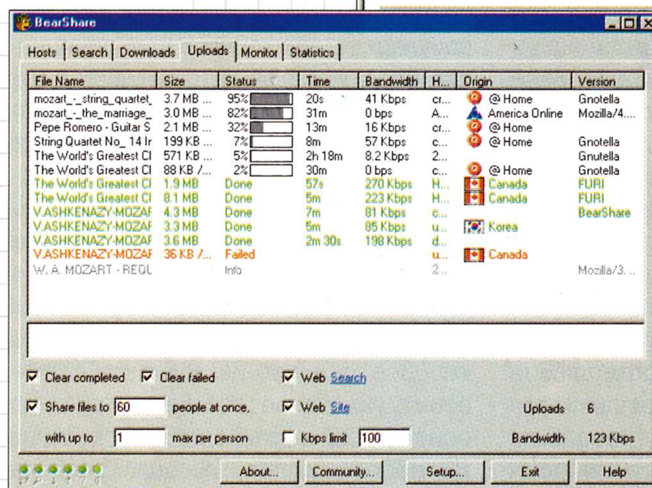
Pingus е безплатен Lemmings клонинг за Linux, в който вместо леминги се занимавате с... пингвини.

www.transgaming.com

Типовете от TransGaming са основните виновници за DirectX уменията на Wine. От тук може да свалите последна версия на техния WineX вариант.

NAPSTER АЛТЕРНАТИВИ А СЕГА НАКЪДЕ?





В началото бе MP3. Преди около 15 години дейни немски мозъци от института Фраунхофер разработиха стандарта за компресия на музикални файлове Fraunhofer MPEG Layer3. Дълго време този вид компресия имаше по-скоро маргинално значение. Едва с масовото разпространение на уеб и най-вече на WinAmp, MP3 придоби такава популярност, че развали почивката и съня на много мениджъри във водещите музикални компании. Отначало емпетрита имаше навсякъде – обикновено търсене с Yahoo! даваше съвсем прилични резултати и всички бяха доволни. Последвалите забрани ограничиха лесния достъп до музика, затова пък се роди Napster. През последните няколко месеца около Napster се изписа толкова, че всяко ново повдигане на темата прилича на евтино гонене на сензация. Имам чувството, че дори един популярен нощен вестник посвети завидна квадратура от и без това ценните си страници на новата мода – разменянето и "даунлоудването" на музикални парчета. Тоновете изписана информация като че ли донякъде изчерпаха въпроса около вълнуващите подробности като например какво е Napster и как работи. След скорошните решения на американския съд възниква обаче съвсем естественият въпрос – а сега накъде? Napster въведе разнообразни филтри, които ограничават достъпа на потребителите до музика, а Шон Фенинг се превърна в мастит бизнесмен в услуга на музикалните компании.

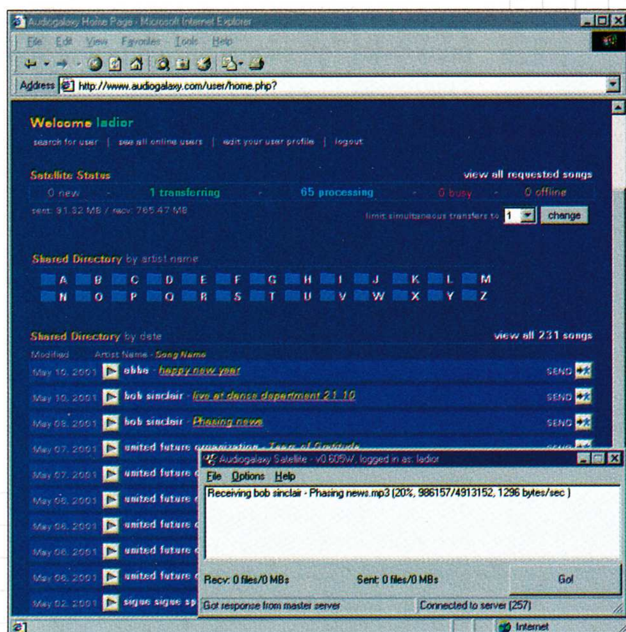
Перспективите пред Napster са ясни – скоро ще има такси в скромен за средния американски потребител размер от някакви си центове на парче. Естествено възниква дискусията защо е нужно да плащаш за нещо, което съвсем доскоро беше съвсем безплатно. Добрата новина е, че не всичко е загубено.

Още при започването на съдебните спорове около Napster мнозина изразиха мнението, че неравната битка в някакъв близък или далечен момент ще бъде спечелена от музикалната индустрия. Затова, с цел да се намери подходяща алтернатива, бяха разработени и пуснати в действие многобройни алтернативи на Napster. Тези програми, подобно на първообраза, са в състояние да осъществяват безплатния обмен на музикални парчета, като една голяма част от тях позволяват трансфер и на друг тип файлове – филми, програми, игри - каквото си поискаме. Най-общо алтернативите на Napster могат да се разделят на групи според типа на свързване между отделните потребители.

Двата основни типа са OpenNap (*http://sourceforge.net/projects/opennap/*) и Gnutella (*http://gnutella.wego.com/*).

OpenNap, както може да предположите от името, е Open Source Napster, или казано с думи прости, технология подобна на Napster, която обаче е с отворен код и е достъпна за доразработване на всички заинтресовани и желаещи. Както и в Napster, вие се логвате в централизиран сървър, където пускате вашето търсене и евентуално намирате нужното, което след това източвате от компютъра на друг свързан. За разлика от Napster обаче, чийто проблем се коренеше в свръхцентрализираността и наличието на един основен голям сървър, OpenNap-сървърите са стотици. Това позволява неограничено търсене, но има своите положителни и отрицателни черти. От една страна, децентрализираната система от сървъри позволява по-голяма гъвкавост по отношение на евентуални забрани и ограничения, тъй като практически е невъзможно да блокираш всички сървъри едновременно. От друга страна са ограничените резултати от търсенето – когато сте в един сървър, вие сте свързан само към него и от количеството музика на него зависи колко добри ще са резултатите от търсенето. Програми, съвместими с OpenNap, са например Napigator и WinMX.

Gnutella беше разработена като алтернатива на Napster дълго преди да се зашуми около съдебните искове на музикалната индустрия. Тя представлява децентрализирана мрежа – няма централен сървър, който да управлява търсенето или даунлоудването. Участниците са в обща мрежа, като всеки един от тях е свързан към друг, който е свързан с трети, той с четвърти и т.н. Когато пуснете търсене, Gnutella претърсва първо компютъра, към който имате директна



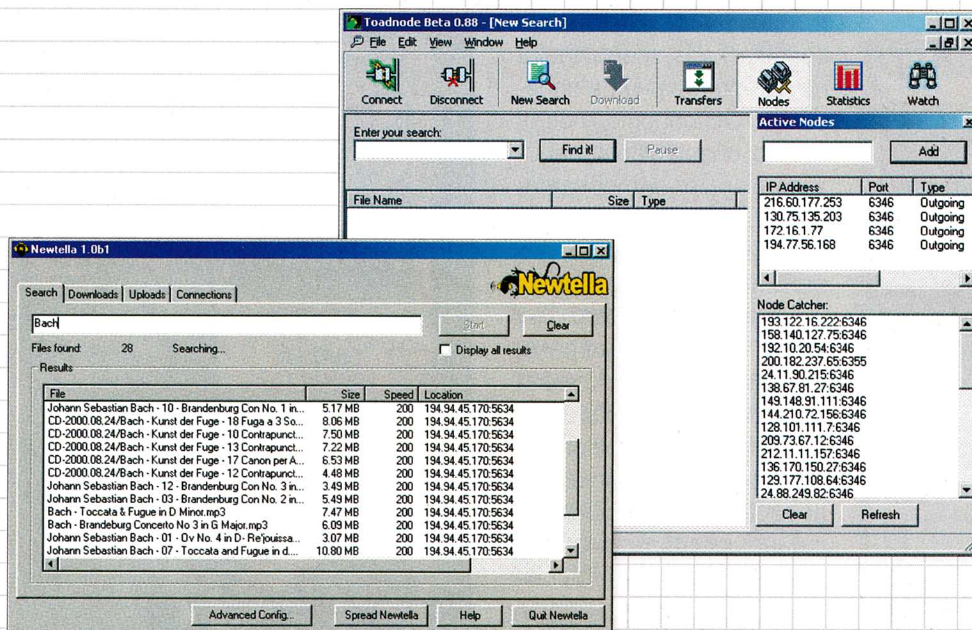
връзка, след което търсенето продължава към другите компютри, свързани към него и т.н. В случай, че се намери търсеното, вашият компютър автоматично осъществява контакт директно с компютъра, на който се намира нужният файл. Програми, базирани на Gnutella, са LimeWire, BearShare и др.

И двете технологии имат своите предимства и недостатъци. Основният плюс е възможността за търсене на всякакви файлове, а не само на музика. По принцип OpenNap е по-бърз в резултатите, но те пък са с доста по-ниска успеваемост. Gnutella от своя страна е доста по-бавна и изисква от вас досатъчно бърза връзка. Същевременно нейното основно предимство е липсата на какъвто и да било сървър – по този начин никой никога няма да успее да спре съществуването на тази мрежа, тъй като това ще изиска влизане в дома ви. Все още сме далеч от такива хорор-сценарии.

Естествено, не всичко на този свят се свежда до тези две мрежи. Както вече стана ясно, през последните няколко години бяха разработени огромно количество програми за обмен на файлове. Много от най-популярните приложения функционират по сходен на Napster начин, т.е. притежават централизиран сървър. Такива програми са Audiogalaxy, iMesh или Aimster. Целта на този обзор е познавателна с цел ориентирането ви в огромното количество софтуер за размяна на файлове, излизащо ежемесечно. За това ще ви предложа кратка характеристика на най-популярните програми. Основното нещо, което обаче характеризира Napster-алтернативите, независимо дали клонинги или алтернативни решения, е броят на потребителите. Тъй като тези програми разчитат на свързаност между огромен брой частни компютри, от популярността на програмата автоматично следва по-добър резултат и по-висока успеваемост. От друга страна тъкмо тяхната (все още) маргиналност ги спасява от съдебни атаки, тъй като никоя от тези програми не разполага с 60-те и повече милиона потребители, които окачиха клупа на шията на Napster. Рано или късно обаче съм убеден, че ще се стигне до следващата съдебна битка. След тази битка оцелелите ще бъдат онези програми, които разполагат с децентрализирана структура. Уви, за съжаление близкото бъдеще пред share-ването на музика е по-скоро мрачно, но въпреки това все още нещата не са съвсем трагични, а тоталната забрана едва ли някога ще бъде факт.

Audiogalaxy
http://www.audigalaxy.com

напоследък Audiogalaxy придоби изключително висока популярност, най-вече благодарение на изключително опростения си интерфейс. Audiogalaxy е програма, която се управлява през уебстраницата, а за да можете да получавате файлове, е нужно изтеглянето на малка програмка, наречена Audiogalaxy Satellite. Резултатите от търсене в повечето случаи са задоволителни, като шансът да намерите някое парче е толкова по-висок, колкото по-популярно е то. За разлика от Napster, Audiogalaxy ви дава възможност да създадете листа с файлове за даунлоуд, което позволява свалянето на намерените парчета, когато вие решите и когато ви е удобно. Единствената предпоставка за това, естествено, е включеният компютър на потреби-



теля отсреща, от чийто твърд диск намазваме. Ограничение е възможността за търсене само на музикални файлове. Наскоро след решението на съда по казуса Napster от Audiogalaxy тихомълком въведоха някои ограничения във възможностите за търсене. Така например беше измислена абсурдна несъвместимост между по-стара и по-нова версия на AudiogalaxySatellite. Съвсем целенасочено на места беше променен удобният интерфейс. Явно някой вече говори за спирането и на тази услуга, въпреки това обаче тя продължава да се радва на сравнително висока популярност – свидетелство за това са постоянно добрите резултати.

iMesh
http://www.imesh.com

iMesh е един по-добрите Napster-клонинги, който позволява трансфера не само на музикални файлове. iMesh придоби сравнително висока популярност през последните месеци, като естествено това доведе до все по-добри резултати. iMesh страда от няколко много сериозни недостатъци. Първият е скоростта на търсене. Поради възможността за намиране на няколко типа файлове, search-а протича значително по-бавно. Освен това често се случва програмата да ви надропи здраво. За сметка на това можете да разчитате на достатъчно стабилна скорост. В крайна сметка обаче дните на тази програма изглеждат преброени, след като на 4 май стана ясно споразумението между RIAA (Асоциация на американските звукозаписни компании), което предвиджда до няколко месеца да се въведе филтриране на достъпа. Услугата все още функционира, така че ако искате да точите през нея, сега е времето.

Freenet
http://freenet.sourceforge.net

основната цел на създателите е програма, която позволява нецензуриран трафик на каквато и да е информация. Колкото и банално да звучи това, де факто Freenet го постига – тук можете да откриете такива незаконни материали като детска порнография. Основното преимущество на мрежата е нейната свръхдецентрализираност. На практика донякъде е странно да сравняме тази програма с останалите mp3-борси, но точно свръхдецентрализацията гарантира много добри резултати.

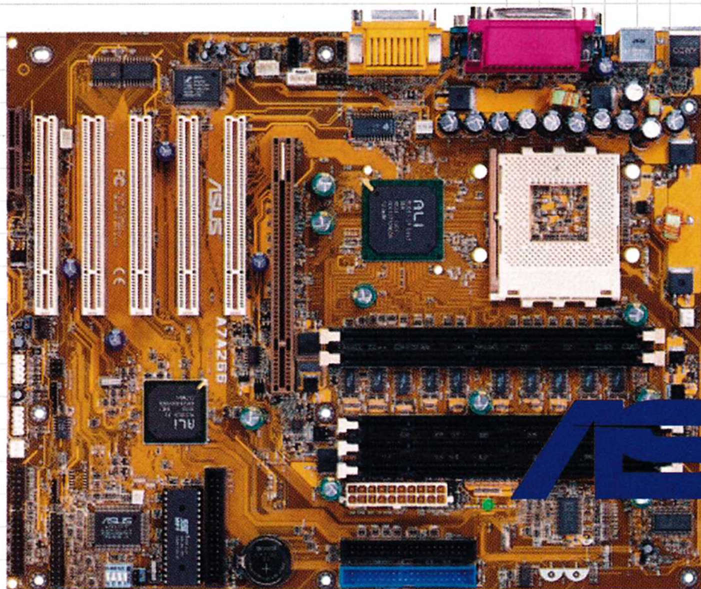
Freenet е значително по-ефективна от Gnutella. Това е мрежа, позволяваща интелигентно кеширане и управление, която функционира като една голяма куриерска служба: информацията не се намира на склад, а се доставя при заявка. Това позволява по-голяма ефективност, що се отнася до публикуването на информация, без при това да се притеснявате от цензура или ограничения – трудно някой ще ви хване. Една от целите на създателите е направата на мрежа, в която една и съща информация се доставя според популярността си, а не се намира разпръсната из целия интернет, какъвто често е случаят. Търсенето във Freenet е в дълбочина, непаралелно преслушване на голям брой източници.

За съжаление обаче Freenet не може да се определи като насочена към масовия потребител мрежа. Написана на Java, тя изисква Java Runtime Environment, за да работи, както и свой собствен порт и протокол.

Многообразието на такива програми е огромно, така че едва ли може да се постигне пълен обзор на всичко предлагано. На практика обаче повечето програми си приличат и представляват елементарни клонинги на някоя от основните мрежи. Единственият начин винаги да намерите любимата си музика, е да използвате няколко от тях и, най-важното – няколко от най-популярните. Защото Napster и неговите алтернативи са нищо без своите потребители. И винаги ще има друг начин, напук на забраните.

Александър Бойчев

SOCKET A DDR – КРАЯТ НА ДЪЛГОТО ЧАКАНЕ



Много пъти производителите на чипсети, памет и дънни платки обещаваха, че "до три месеца" DDR SDRAM ще е масово достъпна технология. След това обявяваха забавяне след забавяне. Едва в последните месеци на 2000-та година DDR продукти започнаха реално да се продават, но за съжаление само на запад (и югоизток, ако броим Тайван...). Отскоро тази бленувана технология е достъпна и на българския пазар благодарение на следните дъна:

ASUS A7M266

Това е флагманският DDR продукт на ASUS. Дъното е базирано на AMD 760 чипсет и поддържа до 2GB DDR SDRAM чрез два 184-pin слота. Няма обикновени DIMM (168-pin) слотове за PC133 памет. Има вграден конкретно AC'97, като теоретично вместо него може да поръчате C-Media хардуерен звук, но обикновено компютърните фирми внасят по-евтините модели и доста ще трябва да търсите, за да попаднете на дъно със C-Media. Усилието едва ли ще си струва, защото ще платите повече, а разликата в качеството между двата варианта не е голяма. При всички положения е добре да добавите SoundBlaster Live! към конфигурацията си вместо някакъв вграден чип.

Стандартните в днешно време два UltraATA/100 канала, четири USB порта и AMR слот за евтин модем присъстват. ASUS използват AGP Pro слот за почти всички свои дъна и A7M266 не е изключение. 133MHz Athlon процесорите работят безпроблемно, като честотата на шината може да се променя със стъпка от 1MHz, което доста улеснява overclock-а. Поддържа се както "безджъмперна" настройка (на честотата, напрежението и множителя) в BIOS, така и настройка чрез DIP-ключета върху дъното. Тъй като за периферен контролер се използва VIA 686B чип, е възможно да възникне нестабилност с UltraATA/100 каналите, затова ако си купите това дъно, задължително използвайте най-новите версии на драйверите и BIOS-а. Като опция се предлагат и вградени мрежови функции чрез Realtek-чип, който поддържа 10/100Mbps Ethernet. Цената на A7M266 се движи около 185$.

ASUS A7A266

Става дума за първото дъно с ALi чипсет (Magic1 – M1647) след Alladin 5 (за Socket7/K6-x). От ALi обявяваха няколко пъти Pentium II/III чипсетове, но те така и не се разпространиха масово. Сега обаче отново се завръщат на сцената и то с DDR чипсет за Athlon преди съпоставимият модел от VIA да е излязъл. По екстри и възможности двете ASUS дъна са много близки, но A7A поддържа 6 USB порта (срещу 4 за A7M), технологията PowerNow! (макар че тя е предвидена за пестене на енергията в преносимите компютри и няма да ви е от полза) на AMD, както и обикновена SDRAM памет. Контролерът за паметта на ALi Magic1 е доста гъвкав. Поддържа асинхронна (различна) тактова честота на системната шина и на шината на паметта – например 133MHz базова честота за Athlon с PC100 или DDR-PC1600 памет или по-често срещаната комбинация 100MHz Duron + PC133 или DDR-PC2100 памет. За съжаление производителността на Magic1 значително страда от асинхронното включване на паметта и 133MHz Athlon+PC1600 е по-бавен от 133MHz Athlon+PC133. Препоръчвам ви да използвате синхронния 133MHz/PC2100 режим. ASUS са предвидили както 2 слота за DDR, така и още цели три слота за обикновена SDRAM. Това ви дава възможност да продължите да използвате евтината PC133 памет, докато цените на PC2100 паднат достатъчно и тогава да смените само блокчетата памет без да променяте нищо повече по конфигурацията си. A7A266 може да се намери за 170$, като при оптимални условия е с около 5% по-бавно от A7M.

Рекапитулация

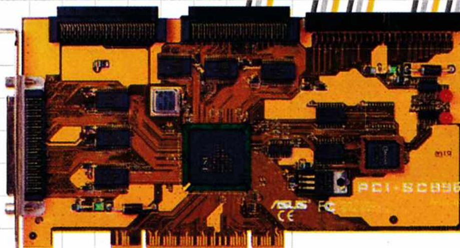
Цялостната цена на DDR решенията в момента все още е прекалено висока, за да оправдае неголемите увеличения в производителността. Очаква се дъната VIA KT266 да бъдат по-евтини (около 150$), след което конкуренцията да донесе още по-голям спад. Ако някой твърдо е решен да притежава най-бързия компютър, трябва да се насочи към A7M и PC2100 памет. Предлагат се AMD760-дъна и от други производители, но ASUS се славят със стабилността и надеждността на продуктите си. Интересно решение е и дъното A7S-VM "всичко-в-едно": SiS730 чипсет, SocketA, вградена мрежова карта, звук, SiS300 3D-видео с изключително добра DVD поддръжка, за съжаление без външен AGP слот за ъпгрейд на интегрираното видео; цена 115$.

Стоян Спахиев

СКЪЗИ-МЪЗИ, ИСКАМ ЛИ АЗ?

SCSI

SCSI (Small Computer System Interface) означава системен интерфейс за малки компютри. Думата "малки" отговаря на класификацията от началото на 80-те, когато всички PC-та са били с много слаба производителност в сравнение с наследниците на компютрите с размер на стаи. Днес скъзи (SCSI се произнася именно така, не "ес-сиесай", както си кълчат езиците някои хора, прекалено много внимавали в час по английски) намира приложение във високия клас на работните станции и мрежови сървъри. Използва се широко и в не-PC базираните системи (Sun, Alpha и т.н.), но тенденцията е, там където не е необходима прекалено голяма мощ, да се въвежда по-евтиният IDE стандарт (както направиха Apple).



Вариантите

SCSI служи за връзка не само на твърдите дискове, но и на най-разнообразни други запаметяващи устройства, както и на външни периферии като скенери. Може да се използва дори за връзка между два и повече компютъра (подобно на локална мрежа, но много рядко се прилага на практика). Още през 1981-ва е дефиниран първият SCSI стандарт, работещ със скорост 5 MB/s. Той използвал осембитова шина за връзка между устройствата. Максималният брой устройства, свързани към тази шина, бил 8 (включително контролерът). По-късно се появяват вариантите Fast SCSI, Wide SCSI, Ultra SCSI, SCSI-2 и 3. Fast SCSI работи със 10MB/s, Wide – разширява шината до 16-бита, както и броя устройства до 16, Ultra – удвоява скоростта на разширената шина от 20MB/s на 40MB/s. Недостатък е това, че все по-бързите скорости изискват все по-къс кабел, при което на 1.5 м трябва да се съберат по 7 устройства. Проблемът се решава чрез Ultra-2-Wide SCSI, който използва нов метод за пренос на данните – LVD (Low Voltage Differential). Максималната дължина на кабела се увеличава на 12 м. Освен това скоростта става 80MB/s. Настоящият водещ стандарт е Ultra/160 SCSI, т.е. 160MB/s, което превишава скоростта на обикновената PCI шина (133MB/s) и показва, че SCSI не е предназначено за "домашния" потребител. Тази година се очаква навлизането на Ultra/320 устройства, а през 2003-та на Ultra/640.

Приложението

Тези скорости изглеждат фантастични и наистина никой твърд диск в близко време (дори тези с 15000 оборота/мин) няма да може да предостави такъв постоянен (извън кеша) трансфер. Но когато няколко диска са свързани в RAID масив и няколко такива масива са включени към SCSI контролера заедно с backup-устройство – всички те заедно спокойно могат да заемат целия пропускателен капацитет. От скоростта на SCSI могат да се възползват сървърите с голямо натоварване на входно/изходните подсистеми, както и потребителите, които работят с големи файлове (например при видеообработка или 3D-моделиране). Допълнителен плюс е и по-голямата надеждност и безотказност на SCSI устройствата, както и възможността за изваждане и подмяна по време на работа при някои модели.

Компонентите

За да оборудвате един компютър със SCSI, първо се нуждаете от контролер (обикновено PCI платка, но има и дъна от диапазона над 300$, които имат вграден чип), към който да включите устройствата. Цените се движат между 20$ за обикновен по-пате модел до над 400$ за многоканалните контролери Adaptec. Важното в случая е поддържаният SCSI стандарт и ширината на кабела. Новите контролери са Wide, но има и модели, които поддържат едновременно Wide и по-стария тип кабели. По принцип SCSI устройствата имат добра обратна съвместимост и това не създава проблеми. Трябва да си набавите и съответния тип кабел, както и самите устройства (най-вероятно високоскоростни твърди дискове).

На всяка SCSI шина се поставя терминатор (накрайник, който предотвратява отразяването на сигнали и електрическия шум в канала). Понякога терминатори се вграждат направо в твърдия диск. Продават се и многобройни други SCSI-аксесоари и преходници. Конфигурирането на устройствата става чрез индивидуален номер (ID) за всяко от тях и цялостната настройка на системата няма да зам-

рудни напредналите, дори да са слабо запознати конкретно със SCSI.

Конкурентни технологии

Съперник при вътрешните устройства е IDE интерфейсът, като на практика 100% от домашните, преносимите и офис компютри го използват. Освен това точно 100% от произвежданите PC-съвместими дънни платки имат поне по един IDE канал. Дори сървърите от висок клас използват IDE CD-ROM устройства. За външна връзка към компютъра се налага USB, а скоро се очакват и по-бързите IEEE1384 и USB2.

В бъдеще

Ако USB2 и SerialATA (наследникът на UltraATA/100 IDE) се развият според очакванията, SCSI ще остане чисто сървърна технология. Въпреки това добре е да знаем, че винаги има по-бърз диск от нашия (дори да сме със 75GB IBM на 7200 оборота).

В ежедневната работа компютърът чака най-много твърдия диск (след човека), за да свърши определена задача, така че ако усетите, че някое изключително тежко приложение ви влачи и имате достатъчно памет, процесор и т.н., насочете се към SCSI. Разбира се, удобството се заплаща и едва ли ще се измъкнете с по-малко от 250-300 за 9GB диск, контролер и допълнителните джунджурии.

Стоян Спахиев



PC Mania 06/2001

ИГРИ

Arcanum – RPG (виж статията за играта на стр. 18)
Legends of Might & Magic – 3D shooter (виж статията за играта на стр. 26)
Luna 1.3 – 3D sim/strategy
Merchant Prince 2 – стратегия (виж статията за играта на стр. 26)
RoadWars – рали
Z Steel Soldiers – RTS

ПРОГРАМИ

InoculateIT Personal Edition 5.2.9 – Безплатна антивирусна програма. ОС: Windows (all) Freeware
Napster 2.0 beta 10 – Скандалната програма за теглене на MP3-ki, ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
ZoneAlarm 2.6 – Защита от хакери в интернет. ОС: Windows (all) Freeware
Nero Burning ROM 5.5.1.8 – Една от най-известните програми за за запис на CD-ma. ОС: Windows 95/98/NT/2000
CDex 1.4 beta 3 – Конвертира аудио CD-ma в WAV и MP3 формат ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
IrfanView 3.36 – Безплатен и бърз графичен редактор. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
SnagIt (32-bit) 5.2 – Сваля картинки от игри, програми и видео. ОС: Windows 95/98/NT/2000
Hackman 5.05 – HEX редактор и дизасемблер. За хакери :-) ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Cool Page 2.65 – Безплатна прогрма за правене на уеб страници. За начинаещи. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Tactile12000 2.1 – Пулт-ер за истинки диджеи. ОС: Windows 95/98/NT Shareware, $30
RAM Idle 3.2.1 – Увеличава производителността на компютъра, като освобождава и оптимизира RAM паметта. ОС: Windows 95/98/Me Freeware
Adobe Acrobat Reader 5.0 – Отваря PDF файлове. ОС: Windows (all) Freeware
Mozilla 0.9 – Уеб браузър. ОС: Windows (all) Freeware

ЪПДЕЙТИ

Hired Team
Dirty Little Helper
Lord of the Rings 3D Screen Saver v1.1

FREESPACE

Chaveta – игра
3D works – от Калоян Банев

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с e-card



ТУРНИР
COUNTER-STRIKE

РАНГЛИСТА -ТРЕТИ КРЪГ

1. [SS] Force	40 т.	17. Anti Droga	7 т.	33. Necromancer	4 т.	49. The Mercenaires	3 т.
2. Varna	24 т.	18. [SK] INFORCERS	7 т.	34. VooDoo People	4 т.	50. Man in Black	3 т.
3. Botevata 4eta	20 т.	19. RIP	6 т.	35. Repichka	4 т.	51. ????	3 т.
4. Aqv 2	20 т.	20. O_T	6 т.	36. YO	4 т.	52. El ME NA	3 т.
5. Headoff	18 т.	21. Inferno	5 т.	37. m3	4 т.	53. SDES	3 т.
6. Extreme	16 т.	22. NAI-DOBRIX	5 т.	38. [1]	4 т.	54. Korupcia	3 т.
7.OK	14 т.	23. Killas	5 т.	39. Ludnica	4 т.	55. Ablazing Lions	3 т.
8.Cyber X	14 т.	24. DPP	5 т.	40. [SS] Bira	4 т.	56. 4F	3 т.
9. pri-Vampi	13 т.	25. Dune	5 т.	41. TSSH	4 т.	57. The animals	3 т.
10. The Team of the Jail	11 т.	26. 1000 MARKI	5 т.	42. THE_KINGS	4 т.	58. AWP	2 т.
11. [SOBT]	11 т.	27. Head Shot	5 т.	43. The Noze Eagles	4 т.	59. BMPO	2 т.
12. Don't Shoot at CS	10 т.	28. KN Masters	5 т.	44. Gepi Grip	4 т.	60. KDK	2 т.
13. [STEP]	10 т.	29. Dream Team	4 т.	45. C_T	4 т.	61. Penguins	2 т.
14. AWP 2	10 т.	30. E_TAKA	4 т.	46. RF	4 т.	62. [Narkomani]	2 т.
15. [HELL Force]	9 т.	31. Ptchelite	4 т.	47. NT	4 т.	63. Durvenitza	2 т.
16. [FAV]	8 т.	32. [XX]	4 т.	48. Hell Fire	3 т.	64. ACS	2 т.

София, Младост - 1, Пазара, тел. 974-38-91

Подробен списък на класираните отбори търсете на www.club-inferno.com

Елате в клуб Inferno

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонираме:

— С пощенски запис на адрес:
София 1000
ул. Стефан Караджа №5
за PC Mania, на името
на Катерина Тодорова Цанова

— Направо в редакцията.
Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска, изпратете e-mail на: *redakcia@pcmania.bg*

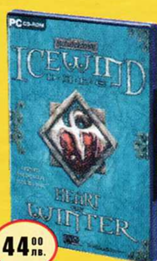
4x4 Evolution ....73,00 лв
Age of Empires 2: Age of Kings ....99,50 лв
Age of Empires 2: The Conqueror ....59,90 лв
American McGee's Alice ....99,50 лв
Atlantis ....34,00 лв
Atlantis II ....44,00 лв
Baldur's Gate ....34,00 лв
Baldur's Gate 2 ....69,95 лв
Baldur's Gate 2 Collector's Edition ....69,95 лв
Baldur's Gate + Tales from the Sword Coast ....54,00 лв
Black & White ....77,00 лв
Black Moon Chronicles ....24,00 лв
Blair Witch Project vol.1 ....37,00 лв
Blair Witch Project vol.2 ....37,00 лв
Blair Witch Project vol.3 ....37,00 лв
Blood 2: The Chosen ....34,00 лв
Clive Barker's Undying ....99,50 лв
Colin McRae Rally ....44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0 ....90,00 лв
Crusaders of Might & Magic ....37,00 лв
Darkstone ....37,00 лв
Desperados ....77,00 лв
Diablo 2 ....позвънете
Diskworld Noir ....37,00 лв
Driver ....34,00 лв
Evil Islands ....73,00 лв
F1 Championship Season 2000 ....99,50 лв
FIFA '99 ....17,00 лв
FIFA 2000 ....77,00 лв
FIFA 2001 ....77,00 лв
Fallout Tactics ....73,00 лв
Faust ....44,00 лв
Giants ....73,00 лв
Ground Control ....59,90 лв
Ground Control: Dark Conspirancy ....34,00 лв
Gunlock ....73,00 лв
Gunman Chronicles ....69,95 лв
Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike) ....73,00 лв
Heroes Chronicles 1-4 ....37,00 лв
Heroes of Might and Magic III ....44,00 лв
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade ....24,00 лв
Hired Team ....19,90 лв
Homeworld ....позвънете
Homeworld – Cataclysm ....59,90 лв
Icewind Dale ....54,00 лв
Icewind Dale: Heart Of Winter ....44,00 лв
Insane ....73,00 лв
Kiss Psycho Circus ....44,00 лв
MDK 2 ....44,00 лв
Master of Olympus: Zeus ....69,95 лв
Messiah ....44,00 лв
Midtown Madness 2 ....99,50 лв
Millennium Racer ....24,00 лв
Music 2000 ....54,00 лв
Nascar 4 ....44,00 лв
NFS 2: Special Edition ....17,00 лв
NFS 3 ....34,00 лв
NFS 4: Road Challenge ....27,50 лв
NFS 5: Porsche 2000 ....69,95 лв
NHL 2001 ....99,50 лв
No One Lives Forever ....99,50 лв
Nox ....27,50 лв
Nuclear Strike ....17,00 лв
Odyssee ....34,00 лв
Oni ....83,00 лв
Quake III Arena ....83,00 лв
Outlive ....69,95 лв
Red Alert 2 ....77,00 лв
Revolt ....44,00 лв
Rollcage ....27,50 лв
Rune ....73,00 лв
SWAT 3 Elite edition ....позвънете
Sacrifice ....73,00 лв
Sanity: Aikens Artifact ....73,00 лв
Screamer 4x4 ....73,00 лв
Serious Sam ....54,00 лв
Severance ....77,00 лв
Starcraft Battlechest (Starcraft + Broodwar) ....63,00 лв
Superbikes 2001 ....99,50 лв
Supreme Snowbording ....34,00 лв
The Sims ....69,95 лв
The Sims: House party ....44,00 лв
The Sims: Livin' It Up ....37,00 лв
Tribes 2 ....59,95 лв
Tropico ....73,00 лв
Unreal Tournment ....34,00 лв
Worms: World Party ....59,90 лв



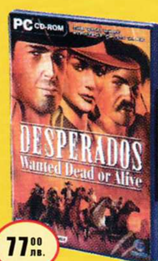
PlayStation 2 ....позвънете
4x4 Evolution ....125 лв
Kengo (Bushido Blade 2) ....125 лв
Dead or Alive 2 ....125 лв
Donald Duck Quack Attack ....125 лв
Driving Emotions Type S ....125 лв
Disney's Dinosaur ....125 лв
F1 Championship Season 2000 ....125 лв
FIFA 2001 ....125 лв
Kessen ....125 лв
Knockout Kings 2001 ....125 лв
Midnight Club ....125 лв
Moto GP ....125 лв
NBA Live 2001 ....125 лв
NHL 2001 ....125 лв
Oni ....125 лв
Quake III Revolution ....125 лв
Rayman Revolution ....125 лв
Ridge Racer V ....125 лв
SSX ....125 лв
Smuggler's Run ....125 лв
Star Wars: Star Fighter ....140 лв
Street Fighter EX3 ....125 лв
Tekken Tag Tournament ....125 лв
Theme Park World ....125 лв
Unreal Tournament ....140 лв
Wild Wild Racing ....125 лв
X-Squad ....125 лв



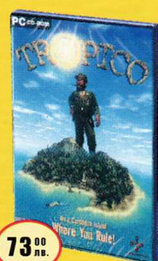
69,95 лв.



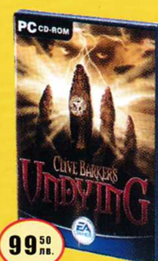
44,00 лв.



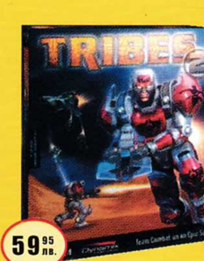
77,00 лв.



73,00 лв.



99,50 лв.



59,95 лв.



69,95 лв.

BALDUR'S GATE II
COLLECTOR'S EDITION

Едно от най-очакваните заглавия на всички времена!
С ръководство на български език



77,00 лв.

Бонус диск за първите 50 закупили Black & White



SERIOUS SAM
Безплатен лиценз за гейм-клубове

54,00 лв.

EA ELECTRONIC ARTS
EA CLASSICS

КУПЕТЕ 2 СПЕЧЕЛЕТЕ 1

За повече информация посетете нашите магазини!



СПЕЦИАЛНА ЦЕНА
Пълната колекция The Sims (The Sims, The Sims: Livin'it Up, The Sims: House Party) можете да закупите на специална цена

99,50 лв.

БОГАТ ИЗБОР НА ИГРИ И АКСЕСОАРИ



ПУЛСАР

WWW.PUSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58; ул. Гладстон №3, тел: (02) 952 60 53
ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; магазин БОНЖУР, пл. Славейков; магазин БОНЖУР – СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; **[ПЛОВДИВ]** ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13; **[ПЛЕВЕН]** бул. Русе 2, тел. (064) 800 300; **[ЛОВЕЧ]** бул. България 102, тел. (068) 24 363, **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **METRO CASH & CARRY** в цялата страна

PC MANIA

ПУЛСАР
"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: SIERRA, BLIZZARD, INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT

ECHELON

ЕДНА ОТ НАЙ-ЧАКАНИТЕ ИГРИ ИЗЛИЗА ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ!

Говор, менюта, ръководство. 4 невероятни филмчета
1 500 различни реплики, озвучени от 9 актьори

Днес се решава съдбата на цялата Галактическа федерация. Агресорите от планетата Велиана са измислили ново оръжие, което ги прави практически непобедими. Те се опитват да разрушат Федерацията и да завладеят всички нейни колонии. ВИЕ сте пилот на Федерацията. Такива като вас са останали малко и само вие можете да спрете жестоките агресори...

- Нещо повече от екшън, нещо повече от симулатор: напрегнатият сюжет на играта ви пренася в нов необикновен свят!
- Бойното поле е огромен континент. Ще ви потрябват цели седем часа полет, само за да го пресечете!
- Две кампании, които се развиват по различен начин в зависимост от вашите действия. 20 различни мисии във всяка от тях и още три допълнителни мисии, плюс три тренировъчни.
- Над 50 различни модела бойни единици и над 150 различни вида обекти — наземни, въздушни и наводни.
- Възможност за избор и ъпгрейд на 16 вида оръжия! 14 различни вида летателни апарати.
- Невероятно реалистична графика и изключително подробни детайли!
- Обемен звук!
- Игра в локална мрежа или по интернет чрез сървърите на Headoff G.I.







ТЪРСЕТЕ В КРАЯ НА ЮНИ
ЦЕНА: 9 $

PC MANIA
WWW.PCMANIA.BG

Headoff
http://www.headoff.com

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

MODИЯ